



# MAGAZIN

NOVEMBER  
IV. ÉVF. II. SZ. 1997. 199 Ft.  
MELLÉKLETTEL

Most + 4 oldal!

Incubation

Imperialism

Lands of Lore II

Broken Sword III

Total Annihilation

Jedi Knight: Dark Forces 2

# A LEGJOBB JÁTÉKOK AKCIÓS ÁRAKON!

11th Hour	4 950	Ecstatica 2	9 950	Mortal Kombat 3	4 950	Space Hulk	4 950
688i Hunter Killer	11 950	Extreme Assault	9 950	Moto Racer	11 950	Star Trek: Final Unity	4 950
7th Legion	11 950	F-22 Lightning	4 950	Muppet Treasure Island	8 950	Star Trek: Starfleet Acad.	9 950
Agent Armstrong	11 950	Fade To Black	4 950	NBA Live 97	5 950	Steel Panthers 3	JÖN
Age Of Empires	JÖN	Fallen Haven	11 950	Need For Speed SE	4 950	Strife	5 950
ATF + Longbow Gold	11 950	FIFA Soccer 96	4 950	Need For Speed 2 SE	JÖN	Super Bubsy	6 950
Armored Fist 2	JÖN	FIFA Soccer 97	5 950	NHL Hockey 96	4 950	System Shock	4 950
Beasts & Bumpkins	9 950	FIFA Soccer 98	JÖN	NHL Hockey 97	5 950	Theme Hospital	9 950
Betrayal In Antara	10 950	FIFA Manager+Soccer	11 950	NHL Hockey 98	JÖN	Theme Park	4 950
Birthright	9 950	Flight Simulator 98	12 950	Outlaws	11 950	TIE Fighter Collector	4 950
Blood Omen	9 950	Flight Unlimited	4 950	Outpost 2	11 950	Tilt	3 950
Broken Sword	5 950	Flying Corps	9 950	Pacific General	11 950	Time Commando	4 950
Broken Sword 2	10 950	F1 Grand Prix 2	7 950	Pandemonium	10 950	Tomb Raider	7 950
Carmageddon	9 950			Panzer General	4 950		
Champ. Manager 2	5 950			Panzer General 2	JÖN		
Civilization 2 + Küldetés	10 950			Pirates Gold	4 950		
Comanche 3	7 950			Phantasmagoria 2	6 950		
C&C + Küldetés	10 950			Power F1	7 950		
Constructor	11 950			Pro Pinball 2	9 950		
Conquest Earth	10 950			Quake	5 950		
Creature Shock	4 950	Gettysburg!	JÖN	Railroad Tycoon Dlx	4 950	Tomb Raider 2	JÖN
Crusader	4 950	Galapagos	JÖN	Rayman	5 950	Tom Clancy SSN	5 950
Cyberia 2	4 950	Hardline	7 950	Rebel Assault	4 950	Total Annihilation	11 950
Daggerfall	5 950	Hexen	4 950	Rebel Assault 2	5 950	Transport Tycoon	4 950
Dark Forces	4 950	Hexen 2	9 950	Red Alert	9 950	Ultima 8	4 950
Dark Reign	9 950	Hunter Hunted	6 950	Red Alert: Counterstrike	4 950	Virtua Fighter 2	10 950
		iF-22 Raptor	11 950			Warcraft 2 Deluxe	11 950
		Ignition	9 950			Wargods	11 950
		Imperialism	9 950			Warlords 3	11 950
		Imperium Galactica	6 950			Wing Commander 3	4 950
		Incubation	JÖN			Wing Commander 4	9 950
		Jane's Fighter Anthology	11 950			Wing Commander 5	JÖN
		(ATF Gold + US Navy 97)				Wizardry: Nemesis	4 950
Deadly Games	4 950	Jedi Knight	10 950	Red Alert: Aftermath	5 950	Wolfpack + Armored Fist	5 950
Death Rally	4 950	Lands Of Lore	4 950	Redneck Rampage	9 950	Worms United	4 950
Diablo	10 950	Lands Of Lore 2	10 950	Resident Evil	10 950	Worms 2	JÖN
Die Hard Trilogy	10 950	Last Express	9 950	Rise&Rule Of Ancient	5 950	X-Com 3: Apocalypse	10 950
Dig	4 950	Little Big Adventure	4 950	Sam & Max	4 950	X-Wing vs. TIE Fighter	10 950
Discworld	4 950	Little Big Adventure 2	9 950	Screamer	4 950	Z	5 950
Discworld 2	5 950	Lomax	9 950	Screamer 2	5 950		
Doom (Ultimate)	4 950	Lost Eden	4 950	Sensible World Of Soccer	4 950	<b>Valamint PSX újdonságok</b>	
Doom 2	4 950	M.A.X.	9 950	Settlers 2 Küldetés	4 950	<b>a legjobb árakon:</b>	
Duke Nukem 3D	4 950	MegaPak 8	JÖN	Shadow Warrior	10 950	Croc, Formula One 97, Lost	
Dungeon Keeper	8 950	Megarace 2	5 950	Shadows Of The Empire	10 950	World, NHL Hockey 98, Nuclear	
Earth 2140	JÖN	Mission Critical	3 950	SkyNet	3 950	Strike, Soul Blade, Test Drive 4,	
Ecstatica	3 950	Monkey Island 3	JÖN	Sonic 3D	9 950	V-Rally, Warcraft 2, Wing Over ...	

**Az árak az áfát tartalmazzák és (általában lefelé) változhatnak!  
Vidékre extra gyors csomagküldő szolgálat!**

## CD GALAXIS

BUDAI PC CD-ROM ÉS PSX JÁTÉKCENTRUM

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.  
(a Móricz Zs. körtérenél, a Bartók Mozi után)

Telefon/Fax: 186-1416, 06-20-243-517

NYITVA: H-P 10:30-18:30, Sz 10:30-13:00



1144 Budapest, XIV. ker.  
Ond vezér útja 25.  
(az Örs vezér terénél)  
Telefon: 06-30-526-524  
NYITVA: H-P 10:30-18:30



PC-s játék és szórakoztató site  
magyar nyelven  
a DataNet támogatásával!  
<http://www.vegaonline.com>

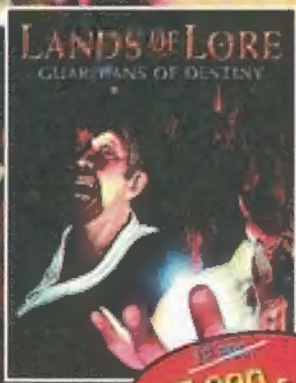
# SZENZÁCIÓS ÁRAK!!!

a Virtual World üzleteiben

A COMPAIR 97-en nagy sikert aratott akciónkat november 15-ig meghosszabbítjuk. Tehát ha valamelyik boltunkban klubtagságit váltasz, akkor akciós áron vásárolhatod meg kedvenc játékodat, ráadásul még ajándékot is kapsz!



~~11.990,-~~  
2.990,-



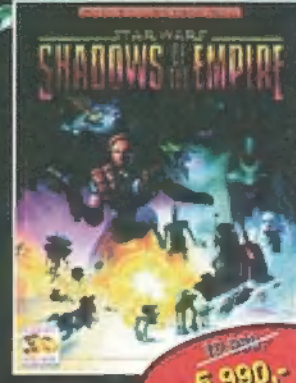
~~19.990,-~~  
7.990,-



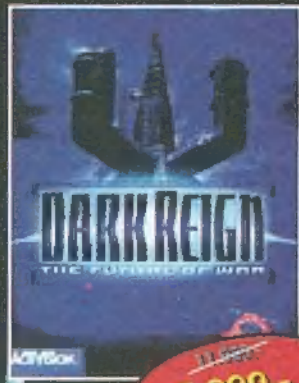
~~11.990,-~~  
5.990,-



~~11.990,-~~  
5.990,-



~~19.990,-~~  
5.990,-



~~11.990,-~~  
5.990,-



~~11.990,-~~  
6.990,-



~~19.990,-~~  
6.990,-



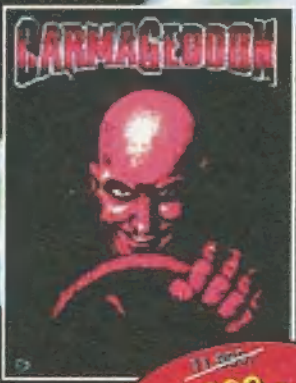
~~11.990,-~~  
5.990,-



~~11.990,-~~  
5.990,-



~~19.990,-~~  
7.990,-



~~11.990,-~~  
6.990,-



~~19.990,-~~  
4.990,-



~~11.990,-~~  
5.990,-



~~19.990,-~~  
5.990,-

Ahol mindezt megtalálod:

Újaki Üzletház I. em.  
1036 Budapest,  
Bécsi út 34-36  
Tel.: 250-5200/422

Átrium Mozi  
1024 Budapest,  
Margit krt. 55.  
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum II. em.  
1041 Budapest,  
István u. 10.  
Tel.: 169-5155/61

Alfa Üzletház  
1173 Budapest,  
Pesti út 151.  
Tel.: 2563-662/86



**DUNCAN**  
**A legenda megszületett!**  
**Harcos és varázsló egy testben!**

# DREAMS



**Akcio**



**Kaland**

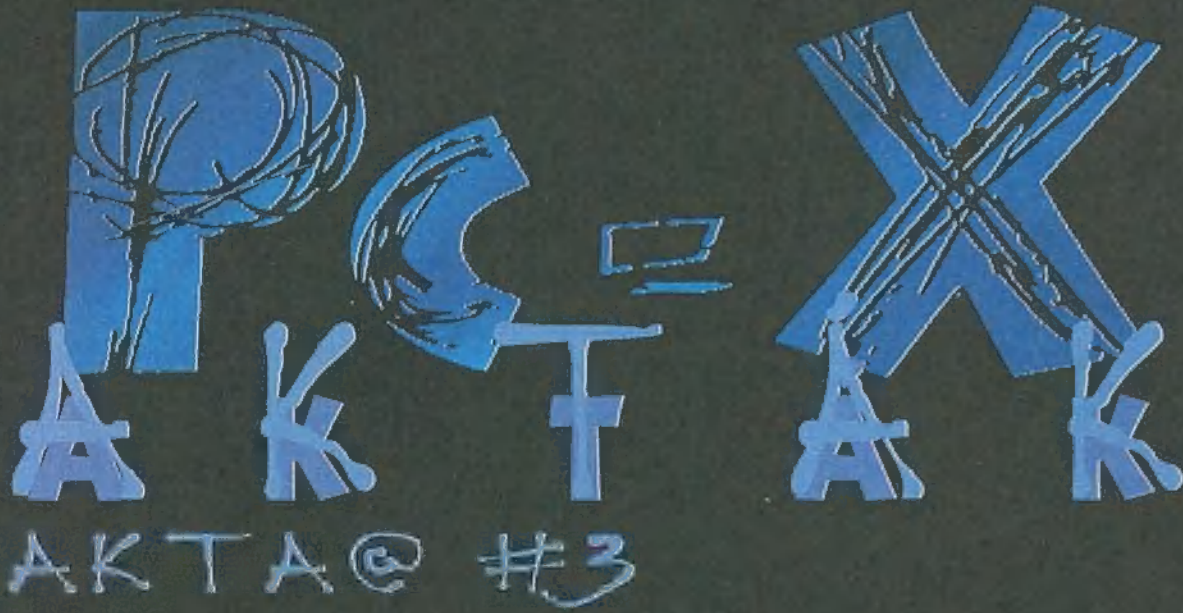


**Harc**

**Mágia**



A HÜLYESÉG IDEÁT VAN!



Az AktaCD tartalmából:

Broken Sword 2, Civil War Generals, Carmageddon Splat Pack (green), Cark Forces 2, F1 Racing, Hexen 2, Kikind Xtreme, Ages of Empires, Pax Imperia, Panzer General 2, Red Alert, International Rally Championship, Shipwreckers, Turuk.

A PC-X aktákhoz háromféleképpen juthatsz hozzá:

1. Gondosan kitöltve visszaküldöd a 6. oldalon lévő megrendelőt
2. Írsz a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386.
3. Telefonálsz: 156-0337, 156-8291, 156-0691 / 322-es mellék

# PC-X COMPUTER CLUB

A DÉLI PÁLYAUDVARNÁT  
1012 BUDAPEST,  
MÁRVÁNY U. 17.  
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL.

Unatkozol? valami jó helyre, jó társaságra vágysz?  
Egyre, **JÁTSSZ** a haverjaid vagy a PC-X stábja ellen!  
Mutasd meg, mit tudsz **hálózatos játéokban!**

Ugorj be egyszer a clubba, nézz körül, s garantáljuk, legközelebb már társasággal jössz! Válassz egy játékot, és nyomulj hálózatban vagy egyedül! Nézd meg Home Computer Múzeumunkat, igyál Coca Colát, beszéljess a PC-X fróival, mulass jól! Hamarosan Internetezési lehetőséggel, és további gépekkel, programokkal is bővülünk!

A club egyelőre tagsági nélkül is látogatható, de 1998. január 1-től csak tagok számára lesz nyitva. A klubtagsági PC-X előfizetőknek természetesen ingyenes lesz! A géphasználati díj óránként 300 forint. Csoportoknak és több órára lekötött gépekre kedvezményt adunk és bérlet is váltható.

Ha nem akarsz várni a gépekre, jelentezz be előre. Hívd a 343-as melléklet a 156-0691, a 156-8291 vagy a 156-0337 telefonszámok valamelyikén, vagy ugorj be előtte a clubba.

Nyitvatartás: hétfőtől-péntekig 12-18 óra között.

1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás utca felől. Egy bitre a Déli pályaudvartól.

# TARTALOM

Hotline News	8
Jedi Knight	10
Shadow Warrior	12
Broken Sword 2	13
Incubation	14
Shadows of the Empire	16
Lands of Lore 2	18
Total Annihilation	20
Ignition	22
Agent Armstrong	24
Postal	25
Resident Evil	26
Imperialism	28
Atomic Bomberman	31
Dark Colony	32
Chasm	33
X-Music	34
Demozona	36
Dr. Tracker	38
Stingray + Canon	39
Monitorfal	40
Házi Barkács	42
Webesnek áll a világ	44
MS Explorer 4.0	46
Egy kis multimédia	49
3D Studio Max	50
Aréna	52
További cikkek a CD mellékleten:	
Perfect Assassin	
Broken Sword 2,	
Betrayal in Antara és	
Resident Evil	
végigjátszások	

## Total Annihilation

„Nos, valószínűleg ez az utolsó C&C klón, amivel találkozol, hiszen mostantól minden hasonló jellegű, s a névhez méltó játékot TA klónként fognak csak emlegetni. A történet a (talán nem is annyira...) távoli jövőben kezdődik. Az emberiség világok ezrein él a tudomány által teremtett paradicsomi harmóniában...»

20-21



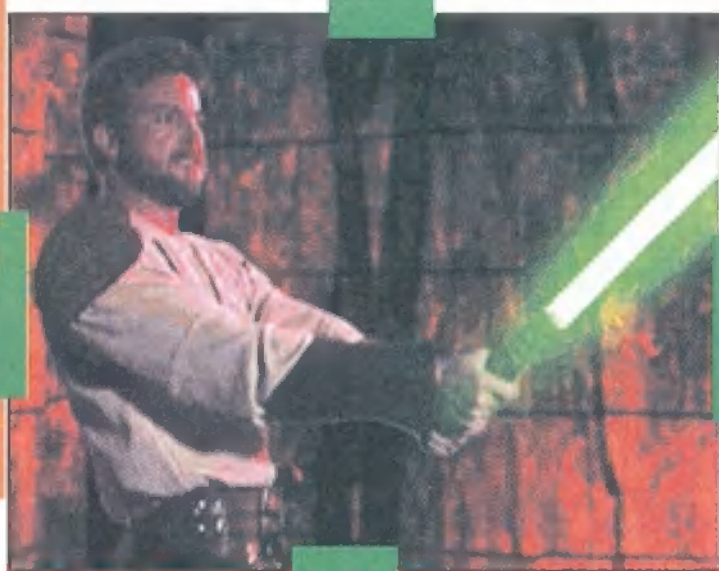
## Lands of Lore 2

„A történet főhőse Luther, Scotia fia. Ez utóbbi ugyebár az előző rész gonosz boszorkánya volt, a drágalátos mama halála előtti pillanatban megpróbálta átadni fiának az átváltozó képességét, az átvitelbe azonban valami hiba csúszott, ugyanis az alakváltozás az megvan, csak szegény Luther nem tudja irányítani.»

18-19

## Jedi Knight

„A stílus ismerős lehet mindazok számára, akik valaha is játszottak a Doom-mal, Duke Nukem-mel vagy Quake-vel és társaikkal. Ismerős, mégis más, ennek oka éppen a Star Wars eposzt körülölelő egyedi légkör, melyet ez a program is nagyon jól közvetít. Annak ellenére, hogy a hangulat és a környezet tökéletesen S.W., a kerettörténet már messze túllép a könyvek és filmek világán.»



## Megrendelőlap

Vágókn. vagy fénymásold le!

### PC-X előfizetés

- AKCIÓ!**  1 évre (5820 Ft)  
 1/2 évre (2910 Ft)

Melyik hónaptól: .....

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (3-4-5-ös CD, 900 Ft)  
 CD csomag (6-7-8-as CD, 900 Ft)  
 CD csomag (9-10-11-es CD, 900 Ft)

A készlet erejéig!

### PC-X Akták

- AKCIÓ!**  #1, 1996 decemberi (600 Ft)  
 #2, 1997 májusi (600 Ft)  
**ÚJ!**  #3, 1997 októberi (997 Ft)

..... hónap CD-je (darabonként 350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

Címem:     .....

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)

# fizess elő!

És akkor nem küldünk  
se CD tartót,  
se baseball sapkát,  
se credit kártyát!

Egy éven át tartó előfizetési akciónkban minden hűséges előfizetőnket megajándékozunk!

Továbbra is él egy éven át tartó előfizetési akciónk!

Régóta fájó pont, hogy nem tudunk, hogyan háláljuk meg régi előfizetőinknek a ragaszkodást, hiszen ők sokszor lemaradnak egy-egy rövid akcióról. Kitaláltuk! Átnéztük a listánkat, s két csoportra osztottuk az előfizetőket: akik szinte a kezdetek óta járattják a lapot, s ha lejár, megújítják előfizetésüket, azoknak egy CD tartót, akik pedig legalább egy éve előfizetőink, azoknak egy baseball sapkát küldünk ajándékba! Rádásként mindenki, akinek érvényes előfizetése van 1997. december 31-ig (tehát azt is beleértve, aki például most a nyáron, vagy akár még januárban fizetett elő), visszakapja elő-

fizetésének árát egy credit kártya formájában. A Base Distribution akciójában 6000 forint értékű kedvezménnyel élhetsz! Teendőd mindössze annyi, hogy az előfizetési csekkeddel elballagsz a Base Software Discount áruházba (1072 Bp., Dob u. 45. Tel.: 351-8395), bemutatod 1997. december 31-ig, és ezzel máris 6000 forint értékű credithez jutsz! Az akció a Base keretein belül zajlik, tehát nem azt jelenti, hogy december 31-én véget ér, hanem hogy csak eddig veheted fel a kártyádat. A PC-X előfizetői credit hozzáadódik az esetleg már meglévő creditedhez!

Figyelem! Nem tévedés, akciónk egy éven át, tehát 1998. szeptember 15-ig tart!

**Az ajándékokat decembertől postázzuk folyamatosan!**

Cikkek a CD-n: Betrayal In Antara, Broken Sword 2, Perfect Assassin, Resident Evil,

Játszható demók: 7 Kingdoms, Astro 3D, Carmageddon Splat Pack, Close Combat 2: A Bridge Too Far, Sega Daytona Rally Deluxe, Dark Forces 2: Jedi Knight, Excalibur 2555 AD, Grand Theft Auto, Hercules, iF-16, Joint Strike Fighter, Links LS 98, Men In Black, Quake 2 Test, Rayman Gold, Pro Pinball: Timeshock, Virtual Pool 2, Wanton Destruction, Worms 2 (új!), Zork Grand Inquisitor

Előzetesek: Tom Clancy's Politika, Virgin összeállítás

Demozóna: folytatás az újságból, valamint megtalálod a hozzá tartozó demókat is.

Movie World: Álljon meg a nászmenet, Hercules, Kinek a papné, Event Horizon

Mélyvíz: 3D tesztprogramok, Bagoly, CuBase, SB16 és Hercules Stingray 128/3D driverek, Interrupt 55, Internet Explorer 4 (Win95/WinNT), PC-X User #10, Quark Xpress 4, Xara Webster 2, EyeCandy 3

Shareware: vírusölők (UVE 2.03, McAfee Antivirus 3.12, F-Prot 3, TBAV 8.03), tömörítők (WinZip 6.3-SR1), zenelejátszók (WinAMP 1.55), CD grabberek (WINDAC 1.33), betűkészlet-kezelők (Typograph), grafikus programok (Paint Shop Pro 4.14), Internet (CuteFTP 2, CRT 2.04c, HomeSite 1.2), képlapok (HyperSnap 3.06)

Következő számunk december 9-én jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

**Felölös kiadó:**

Bíró István

ügyvezető igazgató

**Főszerkesztő:**

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

**Főszerkesztő-helyettes:**

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

**Tesztlabor:**

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

**Tördelőszerkesztő:**

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

**Laptervező:**

Kondákor László

kondi@idg.hu

**PC-X Club Bázisparancsnok:**

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

**Külsős munkatársak:**

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuser the Hun)

halmos\_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelace)

Peller László (Pellus)

Samu József (Sam.Joe)

Újhegyi Péter (Jüpi)

Újhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)

Wéber Tamás (Zong)

zong@idg.hu

**Postacím:**

1537 Budapest, Pf. 386.

**A szerkesztőség és a Club címe:**

1012 Budapest, Márvány u. 17.

PC-X Club bejárata az Alkotás u. felől

**Web oldal:**

WWW.IDG.HU/PCX

**szerkesztőségi e-mail:**

PC-X@IDG.HU

**Megrendelés e-mail:**

terjesztes@idg.hu

**Megrendelés zöld szám:**

06-80-200-263

**Telefon:**

156-0337, 156-8291, 156-0691

Előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék.

Szerkesztőség: 316-os mellék.

PC-X Club: 343-as mellék.

**Telefax:**

156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra. A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1455 Ft, a fél éves 2910 Ft, az egy éves 5820 Ft.

Hirdetvélfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felölös vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 97.0645

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget!



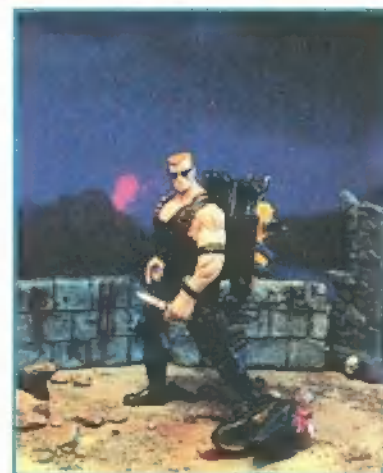
### Műanyag Duke

A csendesülő Duke-láz nem tetszik a 3D Realms gárdájának, ezért a jövő évi folytatás előtt új Duke Nukem terméket, sőt, termékcollekciót hoztak forgalomba. Az új Duke játék immár teljesen 3D-s, kb. 12-15 centi magas, jól körbejárható, megfogható. Ez ugyanis egy baba, pont mint a Barbie vagy a GI Joe. :-). Jellemzője, hogy fegyvereivel együtt kerül forgalomba, és egyszerre akár mindet magánál tudja tartani, igaz, csak két géppisztolyról, egy késről és egy Devastatorról van szó (és hol van a Jetpack meg az RPG?). Őt követik 1998. elején a negatív figurák, a Pig Cop, az Octabrain és a Battlelord.



### Karácsonyi Duke, NEKEM!

Ha nem tudjátok még, mit kérjeteK Karácsonyra, íme a 3D Realms és a GT Interactive közös ajánlata: a Duke Nukem 3D: Kill-A-Ton Collection névre elkeresztelt csomag tulajdonképpen összefoglalója mindannak, ami hősünkkel „születése” óta történt. A háromcédés gyűjtemény tartalmazza az összes hivatalos Duke játékot (1, 2 és 3D), no meg persze a legjobb kiegészítőket (Plutonium Pack, Duke It Out in D.C., Duke Extreme, Duke! Zone). Napvilágot lát majd egy sosem látott hatodik epizód: Duke Nukem Nuclear Winter címen, amelyben 6 pályán keresztül kergethetjük a szörnyeket az északi sark körül, és vár ránk Evil Santa, a főellenség! És ha ez még mind nem volna elég, a 3D Realms Nuclear Fallout néven egy fejlesztő csomagot is mellékel, amely eddig fel nem használt Duke szövegekből, befejezetlen pályákból, és extra pályaelemekből áll majd.



### Lo Wang, mint regényhős!

Persze nem feledkeztek meg az aktuális kedvencről, Lo Wang-ról sem. A legfrissebb információ vele kapcsolatban az, hogy megjelent az első két könyv, amelyet a Shadow Warrior történetére építve írnak. Ne képregényre vagy képeskönyvre tessék gondolni, hanem rendes, igazi regényekre! Az első a sokatmondó „For Dead Eyes Only”, míg a második az erősen ismerős „You Only Die Twice” címmel jelent meg. Az érdeklődők korlátozott ideig hozzáférhetnek az előbbi első fejezetéhez a 3D Realms web site-ján keresztül. Csak hogy tudjátok mire kell számítani, elmesélem, hogy Wanget egy kajaldában lepik meg Zilla emberei, akiket – ha jól emlékszem – halszeccskázó bárdokkal, de lehet, hogy sima késekkel terít le, kivéve egyet, akit úgy szögez oda a falhoz, hogy közben elvágja karizmaát, később levágja az orrát, és aztán meg is öli valami hasonlóan humánus módon. Mindent a szituációhoz illő részletezettséggel és jelzőkkel. Ja, és persze semmi köze sincs magához a játékhoz!



### Figyelem! Pályázat! Játékl

A fenti hír szinte adja egy új pályázat/játék lehetőségét, nem? Nos, a feladat egyértelmű: írjatok, rajzoljatok, készítsetek regényt, novellát, verset, képregényt, képeket, karikatúrát, egyszóval bármilyen „művészeti” alkotást, ami a Shadow Warrior sztorin alapul. Lehet a dolgot halálosan komolyan és teljesen hülyére venni, ez tőletek függ. Az írott műveket 1,44-es floppyn, a rajzokat hasonlóan, vagy nyomtatott formában küldjétek be a szerkesztőség postacímére. Írásokat lehetőleg TXT vagy Word DOC formátumban kérjük, terjedelmi megkötés, hogy max. 3 A4-es oldal lehet (nem kell rögtön az egész könyvet megírni, elég egy jó zaftos fejezet). A borítékra írjátok rá: WAYAYA (elhagyása kizáró ok). Határidő: 1998. január 13. A legjobb pályázatokat feltesszük a februári CD-re, és persze a szerzőket is Shadow ajándékokkal, például egy full játékkal jutalmazzuk!



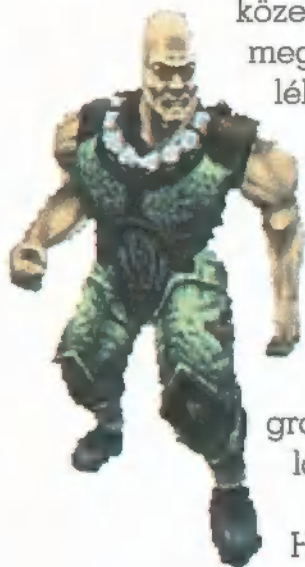


F  
3

### Quake 2 Teszt

A várva várt program úgy tűnik, közeledik a kiadás felé. Igaz, csak október közepén jelent meg az első hivatalos teszt-verzió (megtalálod a CD mellékletünkön is), de az Activision továbbra is állítja, hogy Karácsonyra befejezik. Ez egyébként nem tekinthető demónak, célja éppen az, hogy a „szakértők”, jól ki-  
vesézzék, és jelezzék, ha valami nem tetszik benne.

Tehát egyfajta ízelítő: „ilyen lesz, ok? Neeem? Akkor megváltoztatjuk!” A program egyelőre hálózatos támogatás nélküli, mindössze 3 pályát tartalmaz – arra azonban épp elég, hogy ráérez az ízére. A grafika gyönyörű, nem különben a hangok, az eddig található fegyverek tetszetősek – bár a Windowsos környezet miatt erősebb gép kell hozzá. Remélhetőleg a hálózati részét nem cseszik el, mint a Hexen II esetében: most adták ki a második patch-et hozzá, amellyel már finnyásabb hálózatokon is jól fut.



### A nagy rivális: Daikatana

John Romero – a minden Doom-ok és a Quake szellemi atyja – tavaly elhagyta néhány társával az id Soft csapatát, s ION Storm céggel belekezdett saját játékába, a Daikatana-ba. Az alapvetően Quake-engine-re épülő program RPG elemekkel ötvözi a jól bevált, „egyes-szám-első-személyű akciójátékot” – a karakter fejlődik a játékban. Minden fegyver-

rel tapasztalati pontokat szerzel, s ha jól irányítod japán harcosod, egyre jobban bánik majd azzal a fegyverrel. A játék meglehetősen sokat ugrál a korok között: első epizódja 2455-ben indul, ahol egy erődítményt kell végigjárnod, hogy megszerezz egy kardot. A második rész már az ókori Görögországban játszódik, de később Norvégia sötét korát is felfedezheted, míg a végső helyszín az Alcatraz lesz.

Minden kornak és helyszínnek megvan a maga színvilága, hangulata és szörny-ellenfelei is, nem is beszélve az összesen 35-féle fegyverről – ezeket minden korban használhatod, csak éppen történet nem lesz hozzá.



### Star Wars Klub

Megtartották az első közgyűlést a frissen alakult első magyarországi Csillagok Háborúja klub. A rendezvényen közel 80-an voltak jelen, egyébként a tagok száma máris túllépte a 150-et! A szervezők ezúton is szeretettel meghívják mindenkit második klubnapra, mely 1997. november 20-án, du. 17. órakor lesz a Petőfi Csarnokban (belépő 200 Ft.) Várják minden olyan érdeklődő, rajongó jelentkezését, akit érdekel a filmekhez kapcsolódóan bármi (figurák, járművek, könyvek, játékok, kártyák, képregények, újságok stb.) Lesz filmvetítés, vetélkedő, tombola és játékvásár is. Bővebb információ a 180-8422-es vagy a 06/30/416-388-as számon kapható. Az erő legyen mindenkivel!

Ingyenesen hívható, zöld számon keresztül is előfizethetsz a PC-X-re!

Zöld számon keresztül  
06-80-200-263

Hétfőtől csütörtökig: 8-16.30-ig  
Penteken: 8-15-ig



# Game A ZSOLDOSBÓL LETT JE D I

30 akció (leírás)

Úgy tűnik, a Star Wars rajongók az égi manna hónapjaként fogják emlegetni 1997 októberét, oly hosszú várakozás után megjelenet a Jedi Knight (CD mellékletünkön megtalálhatod a játszható demót). A friss még meleg programnak Schuerue esett neki.

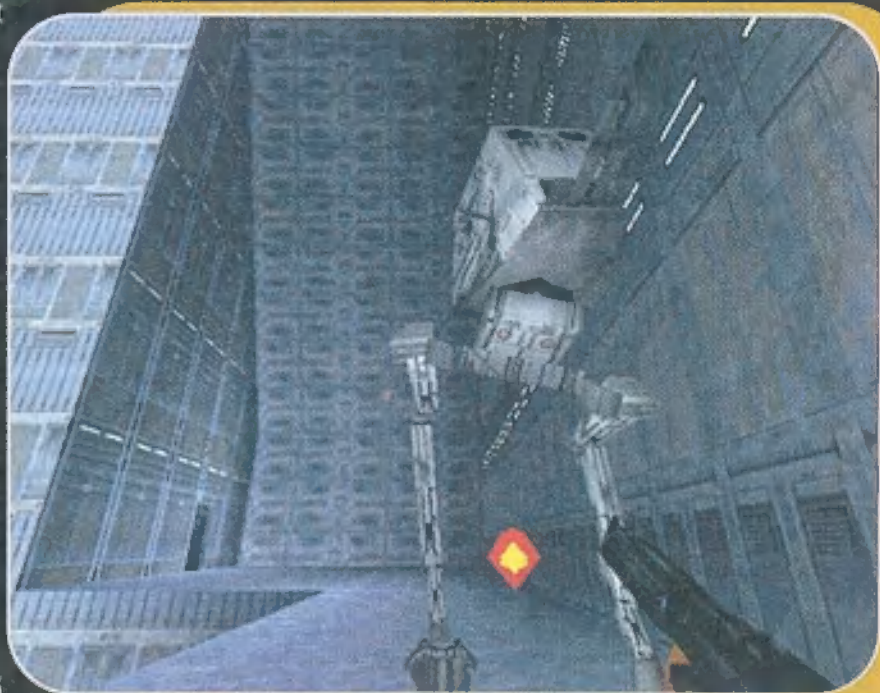
A stílus ismerős lehet mindazok számára, akik valaha is játszottak a Doom-mal, Duke Nukem-mel vagy Quake-kel és társaikkal. Ismerős, mégis más, ennek oka éppen a Star Wars eposzt körülölelő egyedi légkör, melyet ez a program is nagyon jól közvetít. Annak ellenére, hogy a hangulat és a környezet tökéletesen S.W., a kerettörténet már messze túllép a könyvek és filmek világán. Akkor réges-régen, ott abban a messzi-messzi Galaxisban a birod-

lépni, hiszen a gyilkos közelebb jutott céljához, a valaha volt Jedi-k erejének megkaparintásához, és azáltal a Galaxis feletti uralom megszerzéséhez, mint valaha. Ennek a játéksztílushoz képest nagyon korrekt, de George Lucastól elrugaszkodott történetnek köszönhetően, bárki magára öltheti egy Jedi szerepét, ami igen csábító ajánlat.

Álljunk meg egy pillanattal A Jedi Knight elődjével, a Dark Forces-szal ellentétben, nemcsak magányos játékosok számára készült, izig-véig NET-re termett. Hálózatnak lehet direkt kábelkapcsolatot, IPX-es helyi hálózatot, modemes kapcsolatot használni, de a kor elvárásainak megfelelően támogatja az Internet-en zajló csatározásokat is, de erről kicsit alább található a részletek. Egyedül játszva a fenti történetet kell befejeznünk, összecsipegetni az elszórt információ morzsákat, és megakadályozni Jerec-et, a hét Dark Lord egyikét, hogy a Jedi-k titkos völgyét elérve megszerezze a több ezer eltávozott mester erejét és tudá-

sát. Ebben az első hallásra sem kis feladatban jórészt csak magára számíthat a Kyle Katarn-t alakító játékos. A fokozatosan szép arzenállá bővülő fegyverkészlet mellett, az Erő felhasználásában is egyre nagyobb gyakorlatot lehet szerezni. A különböző pályák labirintusán – melyek nem csak folyosók unalmas halmazából

nyos emberfeletti képességek használatát kapja meg a játékos általa, de a végkéjfeletet is befolyásolja. Cselekedeteink határozzák meg, hogy az Erő mely oldalához fogunk tartozni, a játékos dönti el, hogy Kyle a Jedi rend megbecsült lovagja és a Galaxis megmentője, vagy a sötét oldal szolgája és a Galaxis sorsának megpecsételője lesz. Az Erő-képességek két csoportra bonthatók, semlegesekre és azokra, melyek vala-



lom, bár vereséget szenvedett az Endornál, még elég sok gondot képes okozni az újjászülető köztársaságnak, néhány hősnek azonban jut egy kis pihenés, vagy mégsem?

Az elnyomás megszüntetése nem csak pozitív következményekkel járt. A Jedi rend ellenpólusa, a sötét Jedik szövetsége is hatalomra tör. Kyle Katarn, a birodalmi zsoldosból lett felkeléspárti mesterkém és szabotőr ebbe az igen veszélyes játszmába keveredik bele. Apja a Jedi-k rendjének lovagjaként, a Galaxis védelmében esett el, a hét sötét oldalt szolgáló mester egyikének kezétől. Kyle nem habozhat apja nyomdokait követve az Erő útjára

állnak, a "room-over-room" technológiának köszönhetően – végigküzdeni magunkat, nem csak a néha igen bonyolult elrendezésük miatt nehézkes, de a különböző logikai feladványok némelyike képes heveny hajhullás előidézésére. Azonban azt hiszem éppen csak annyira, nehéz a feladat, hogy még izgalmas legyen, ne pedig bosszantó. A stílus szokásaitól eltérő érdekesség, hogy szép számmal előfordulnak ártatlan járókelők, mind szerves létforma, mind robotok formájában.

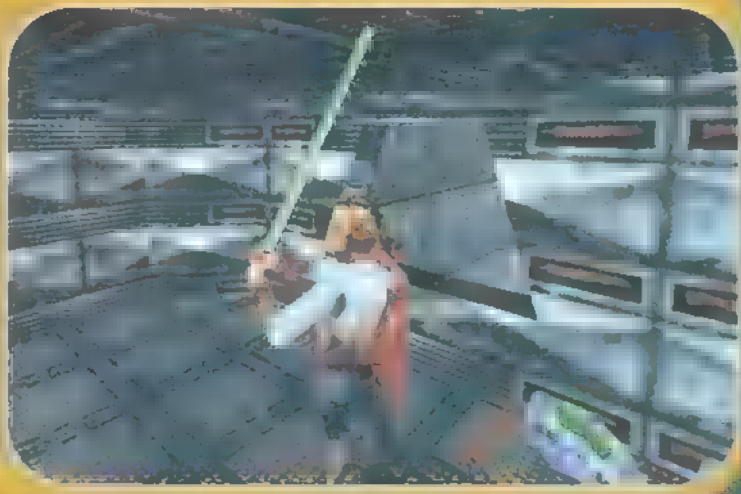
Az Erő használatának lehetősége különös izt kölcsönöz a játéknak, mert nemcsak egyszerűen biza-

mely oldalhoz kapcsolódnak. Semlegesek a Force Speed (sebességnövelés), a Force Jump (ugrás), a Force Seeing (látás) és Force Pull (húzás, ezzel lehet a kisebb tárgyakat magunkhoz rántani). A világos oldalhoz a Healing (gyógyítás), a Blinding (néhány pillanatra megvakítja az ellenfeleket), a Persuasion (az ellenfelek nem veszik észre a jelenlétünket) és az Absorb (egy pajzs, amely az Erő alapú támadásokat semlegesíti, és energiájukat teszi felhasználhatóvá). A sötét oldal képességei a Force Throw (apróbb tárgyak, kövek vághatók az ellenfélhez), The Grip (ezzel lehet életErőt rabolni az ellenfelektől), Lightning Bolts (villámok, mint a filmben), Destruction (egy, az útjában állókat elsöprő, vagy elpusztító robbanás). Talán mondani sem kell, hogy nagyban befolyásolja Erő-beli jellemünket, hogy melyik oldalhoz tartozó képességeket választjuk. Azt mindenképpen szem előtt kell tartani, hogy bár az Erő mindenben ott áramlik, mégsem áll korlátlanul rendelkezésre, és igen kellemetlen lehet, ha pont egy ellenfelektől hemzseggő folyosó közepén szakad meg a persuasion.

A kézzel fogható fegyverek arzenálja is legalább ilyen széles, és bár elég tisztas löszert tudunk elcipelni, figyelni kell a készletek végességére. A Thermal detonator, tapadó akna önmagukban használato-



suk, a rakétagyújtó működéséhez a robbanótöltetek szükségesek, a pisztoly és a rohamosztagos rohampuska viszont ugyanazokat az energiaegységeket használja, az elektromos cél-lék készletét a nyilvető,



a területen ismétlődő és az egész pályán szétszórva. A pályán számos egyéb tárgy található, például a pályán szétterülő tárgyak, amelyek a pályán vannak elhelyezve. A pályán számos egyéb tárgy található, például a pályán szétterülő tárgyak, amelyek a pályán vannak elhelyezve.

Ami a pályán található tárgyakat illeti, azok a pályán vannak elhelyezve. A pályán számos egyéb tárgy található, például a pályán szétterülő tárgyak, amelyek a pályán vannak elhelyezve.



**A hálózat**

A hálózat... a pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...



A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

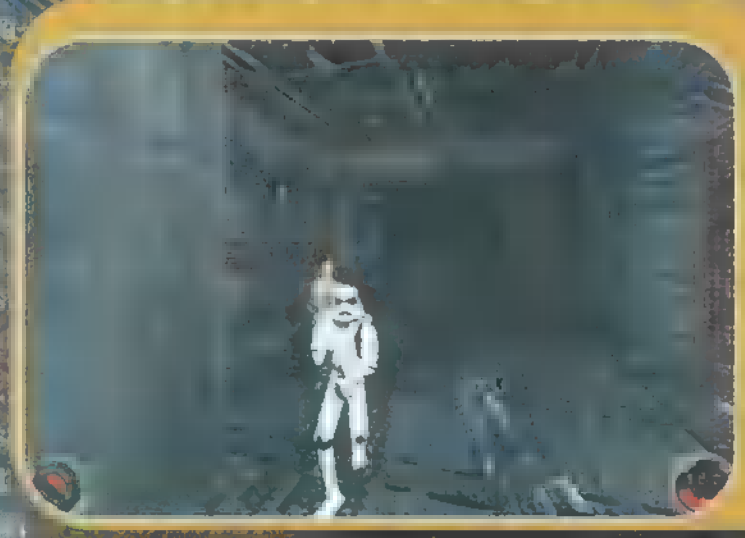
A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

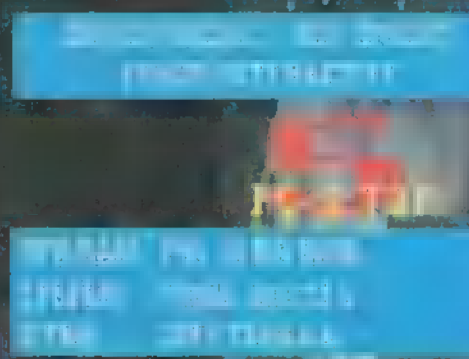
A pályán található tárgyakat...



A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...

A pályán található tárgyakat...



3D akció (leírás)

A tengerentúli kiadás után hosszas várakozás után, végszóra érkezett meg szerkesztőségünkbe a teljes verzió, de nem talált minket eufórikus hangulatban. TRf most azon morfondíroz, bukás-e a Hexen 2, az Unreal, ■ Quake 2 és a Jedi Knight árnyékában a két éves technológiára épülő játékkal előrukkolni.

**H**ogy miért nem tudok felhőtlenül örülni Lo Wang érkezésének? Számos oka van. Vegyük először a Build engine-t. Majdnem két éve, hogy brillírozott ■ Duke Nukem alatt, erre el is határozták rögtön, hogy lehúznak még róla egy-két bőrt. Például a Bloodot, ami annak rendje és módja szerint meg is jelent májusban, és bár nem nézett ki annyira rosszul, a fogadtatás meglehetősen hűvös volt. Ez már lehetett volna intő jel ■ 3D Realms számára, de ők még megfejelték a késést úgy 4-5 hónap-

ban sosem látott lehetőségek ígérete. Szó volt 3D-s voxelekről, lerombolható városrészekről, használható járművekről, room-over-room-ról, színes fényekről, átlátszó vízről, és realisztikus pályákról.

Igazából érthetetlen, hogy mi történt. Room-over-room van bőven, színes fények és átlátszó víz már kevésbé, használható járművek néha-néha. De hol vannak ■ lerombolható pályarészek?



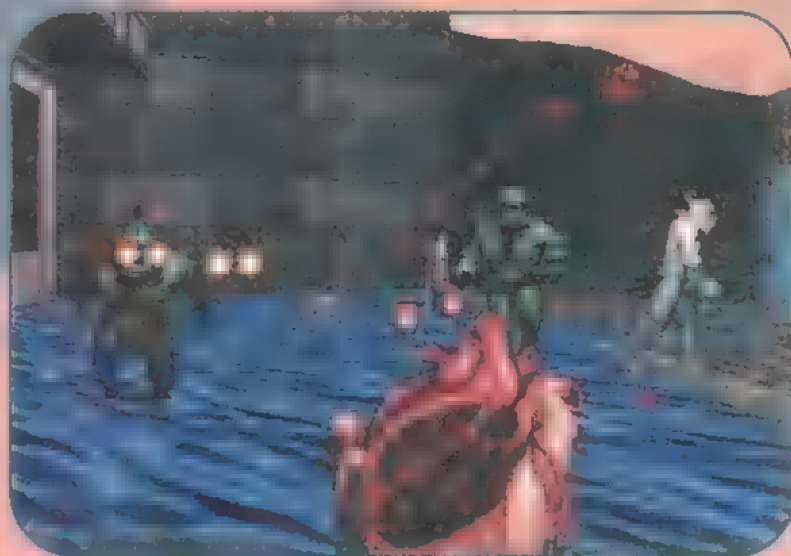
Ja, fel lehet robbantani a TNT-s hordókat, és néha beomlik egy-egy kerítés vagy házfal – ez bukás. És hol van az igazi 3D-s engine? Korlátozódik a felvehető tárgyakra – ez siralmas. Figyelembe véve, hogy a Warrior már csak Pentiumokon fut, elgondolkodtató, hogy vajon kinek szánja játékát a cég? Hiszen a legelvakultabb Duke-imádó, Quake-gyűlölőket (mint amilyen például én voltam) is első pillanatban levett a lábáról a Hexen 2 demója – pláne a GL verzió, 3DFX-en. Ezek után furcsán nézek a pixelhegyekből álló, többnyire 2D-s objektumokat felvonultató játéokra.

Más szemszögből vizsgálva a dolgot, ■ Shadow Warrior két olyan dologgal rendelkezik, amellyel talán egyik konkurenciája sem: a sajátos hangulattal, és – megdöbbentő módon – ■ grafikájával. Az előbbinél a borzasztóan agyatlan Lo Wang beszélásokra gondolok, míg az utóbbinál arra, hogy maximálisan kihasználja a 2D adta lehetőségeket, mind ■ színvilág, mind a karakterek kidolgozása terén. Például nincsenek benne olyan fájdalmasan szögletes figurák, mint a frissen megjelent Jedi Knight-ban, és nem épül hideg, fakó színekre, mint Blood.

Változás a Duke-hoz képest, hogy a Warrior kerek történetre épül, amely pályáról pályára bontakozik ki előttünk. Azt már kevésbé értem, hogy miért volt szükség megkülönböztetni a shareware 4 pályát a maradéktól, ha csak nem azért, hogy ne kelljen újra végigmenni rajtuk. Ha már itt tartunk:

sajnos a pályakészítők elég erősen visszaéltek az új Build adta lehetőségekkel. Nem értékelem ■ olyan húzásokat, mint egy kandallón belül elhelyezett létra, a csak hosszas keresés után megtalálható ajtók, vagy a titkos helyekre dugott kulcsok. Ez utóbbi különösen dühít: ■ a titkos ajtó dolog a Wolfenstein óta része minden ilyen játéknak, és mindig is hülyeségnek tartottam, de eddig legalább nem voltam rákényszerítve, hogy részt vegyek benne. Végül a Sumo-s pályát említéném, amelynek végén egy kapcsoló felé haladva zárt térben két oldalról rakéták lőnek ránk. Persze, biztos meg lehet csinálni – birkatürellemmel rendelkezők hajrá! – de a legtöbb embernél itt előkerül az SWCHAN (ez az istenmód, s ha már itt tartunk: SWGIMME: minden cucc; SWTRIX: nyúlrakéta; SWWINPACHINKO: mindig nyersz a játék automatán; SWLOC: frame rate; SWRES: felbontást vált, akár 16001280-ba is!). Ezen annyira fel is háborodtam, hogy nem voltam hajlandó tovább játszani: átmenni ■ sikerült, csalni meg utálok.

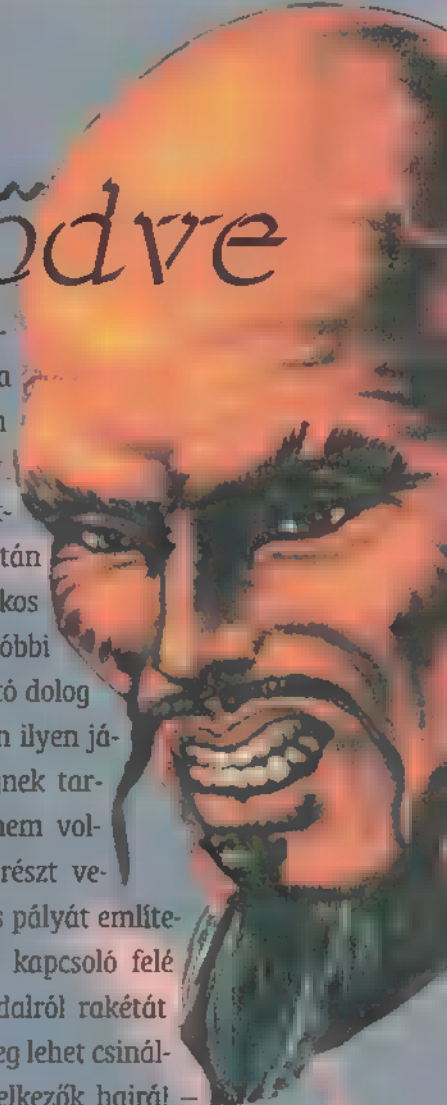
Pár szó a hálózatos játékról: a shareware verzióhoz írt „illegális” pályán órákon át gyilkoltuk egymást, a teljes verzi-



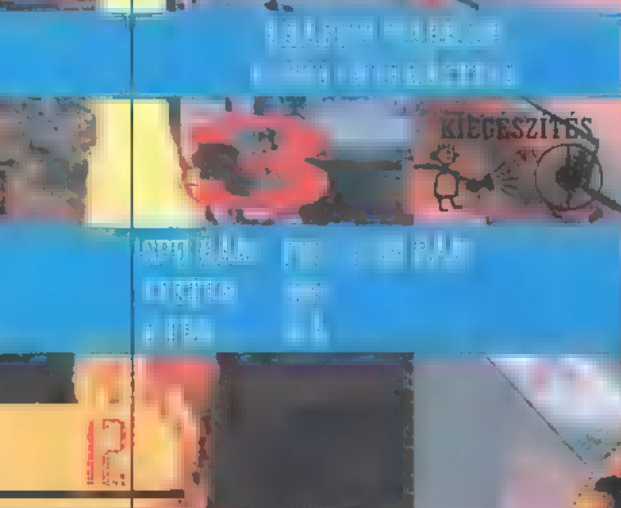
óban rejelő kimondottan „Wang Bang”-hez készítettéket viszont még nem volt időm kipróbálni (majd a PC-X Clubban). A nagy újdonság itt ■ csapatjáték és a „Capture-The-Flag”. Utóbbiról azt hallottam, hogy nem túl jól lett kitalálva, de majd meglátjuk.

Mindent összegezve, végül is elég nagyot csalódtam a Shadow Warrior-ban és a 3D Realms-ben is, már ami a betartatlan ígéreteket illeti. Nem értem, mi szükség volt arra, hogy az egyszerű akciójátékból egyfajta gondolkodtató, ügyességi, lövöldözős keveréket csináljanak. Még ha úgy tűnik, hogy tényleg efelé mozdul el a 3D-s lövöldözős kategória, érzésem szerint ebben ■ esetben túllöttek a célon.

Végül szeretném megköszönni ■ H&H'92-nek, az Eidos új hazai disztribútorának, hogy rendelkezésünkre bocsátotta a teljes verziót.



pal. Gondolom, kevesen tudjátok, hogy az első Warrior reklámok tavaly júliusban jelentek meg a külföldi lapokban, év végi megjelenést ígérve. Aztán elkezdődtek a halasztások, és ezzel együtt új akció játékok-



Az év kalandjátéka lehetett volna, de kegyetlenül elszűrték. Elrettentő példa a közismert „második bőr” effektusra, és arra, hogy a gyönyörű grafika még nem teszi sikeressé a játékot. A szerkesztőség véleményét TRF foglalja össze, a teljes végigjátszást megtalálod a CD-n.

Az egyik szemem sír, ■ másik... – ha jól emlékszem, kezdtem már így egy cikkemet, ezúttal azonban ■ Broken Sword második részéről jutott eszembe ez a közhely. Remélem, sokan emlékeznek még az elsőre, amelyben George Stobard párizsi nyaralása alatt, újdonsült barátjánál karöltve leleplezett egy komplett templomos összeesküvést! A játék gyönyörű volt: csodaszép kézzel rajzolt háttér, rajzfilmszerű, tökéletes animáció és zseniális szinkronhangok, érdekes és izgalmas történet! Talán kicsit könnyű, de mindenképpen egy élmény volt vele játszani.

Persze tudtuk már előre, hogy készül a második rész, és ennek megfelelően nagy izgalommal vártuk. Mint a kisgyerekek, minden egyes részletre óriási lelkesedéssel vetettük rá magunkat, az első sajtó CD-ken található, szkennelt háttérrel kezdve az internetről letöltött előzetesig. Az ECTS-en ugyan főleg Monkey Island 3-aztam, de azért nem állhattam meg, hogy ne vessek rá egy pillantást. Hazaérve megtaláltuk a játszható demót, és azon nyomban végig is játszottuk. Aztán megérkezett végre, és Chaos-szal párhuzamosan – egymás gépéből elcsenve a CD-t – egyre lankadó lelkesedéssel játszottuk végig. És most szomorkodunk.

Külsőségeket tekintve a játék sokkal szebb lett! Ez elsősorban olyan technikai trükköknek, effektusoknak köszönhető, mint az árnyék, az átlátszóság (áttűnés), a sprite-ok tökéletes animációja (kicsinyítésnél és nagyításnál nem torzulnak a sprite-ok, szemben például a Monkey Island 3-mal, ahol ez elég csúnyán van megoldva) és illeszkedése ■ háttérbe, amely egyébként több, egymás felett-mögött elmozduló rétegből áll össze. Az egyetlen negatívum, hogy a képgörgetés meglehetősen darabos maradt, úgy látszik, ezt nem tartották fontosnak megoldani.

Maga a játék azonban teljes bukás. Egyrészt bizonyos részei nagyon könnyűek, ezzel azonban még meg lehetne barátkozni, ha ennek ellenpontosására nem raknak bele néhány akkora nyakatekert marhaságot, hogy az ember maga sem hiszi el, hogy ezt komolyan gondolták. Nem egy helyen fordul elő, hogy miután az összes ésszerű lehetőségen túl voltunk, hajunkat

tépve próbálgattunk kombinálni mindent mindennel, illetve az összes tárgyat a képeken levő dolgokkal. Persze fel lehet fogni a dolgot úgy is, hogy ebben rejlik a kalandjátékok szépsége, ezzel szemben nekem az a véleményem, hogy nem úgy kell megnehezíteni egy kalandjátékot, hogy kitalálunk valami kapitális baromságot, aztán

meglátjuk, rájön-e a játékos vagy sem. Előfordul például, hogy ugyanazt a cselekvést kétszer kell végrehajtani, így a második alkalommal valami más történik, mint elsőre! Viszont ha a kettő között mást is csinálunk, akkor ■ második alkalommal csont ugyanaz jön, mint elsőször – ember legyen a talpán, aki rájön, hogy mi a megoldás. Ezek szerintem alattomos dolgok, ettől nem lesz jobb, izgalmasabb a játék, inkább pizokul felhergeli a játékos.

Talán még a fenti szituációt is felülmúlja a Zombi szigetes rész, ahol ha nem ugrasz fel a fára ■ vadállat elöl, akkor ■ nyílik meg a célpont felé vezető út, hanem át kell vágnod magad ■ dzsungelen. Ez egy ideig jópofa, egyik képernyőről ki, másikra be, aztán vissza, Stobard meg is jegyzi néha, hogy „na, most teljesen eltévedtem”. Nos, az egyik kép jobb alsó sarkában két kiút van: a kettő között, ha felülről lefelé mozgatjuk az egeret, egy-két pixelre leveszi a kijáratot mutató kezdet, majd visszateszi. A „kézszünet” felett és alatt két különböző helyre vezet út. Sajnos mi sem vettük észre, sem nem volt olyan mázlink, hogy véletlenül a jó kijáratra kattintottunk volna, pedig vagy ezerszer bejártuk ezt a részt.

Aztán bevégeztetett. A végétől nem messze ugyanis belebotlottunk egy gigantikus programhibába: Stobard már elrabolva, Nico-val felmentünk ■ piramisra, elhoztuk ■ géppisztolytárat,

és lejöttünk a liften. Ezután nem vettük fel rögtön a fáklyát. Hiba volt: Nico ugyanis ettől a pillanattól fogva nem tudja, mit is kezdhetne egy nehéz fáklyával, és ■ játék zsákutcába fut. Erre nincs mentség: ezt ■ tesztelők úgy benézték, mint a pinty! Két örjítő napunkba volt, míg valaki



a megírta a megoldást egy newsgroupban, és még szerencse, hogy Chaos volt olyan előrelátó, hogy nem az utolsó jó állásra mentette el a zsákutcát.

A szerintem elég gyengére és elkapkodottra sikerült végkifejlet már nem osztott, nem szorzott (szép, de bárgyú animáció, majd stáblista), és a helyenként roppant szórakoztató hangulat sem menti meg a játékot. Egyébként, hogy mennyire nem vagyunk egyedül ezen véleményünkkel, arra jó példa az amerikai PC Games, ahol a tesztelő C+-t adott rá, ami kb. egy 3-as fölének felel meg. Nos, nálunk, a PC-X-ben nincs fölé.



INTERACTIVE

**VÉGIGJÁTSZÁS**

**CPU/RAM** 1 16 MB RAM  
**SYSTEM** WIN95 DIRECTX 5

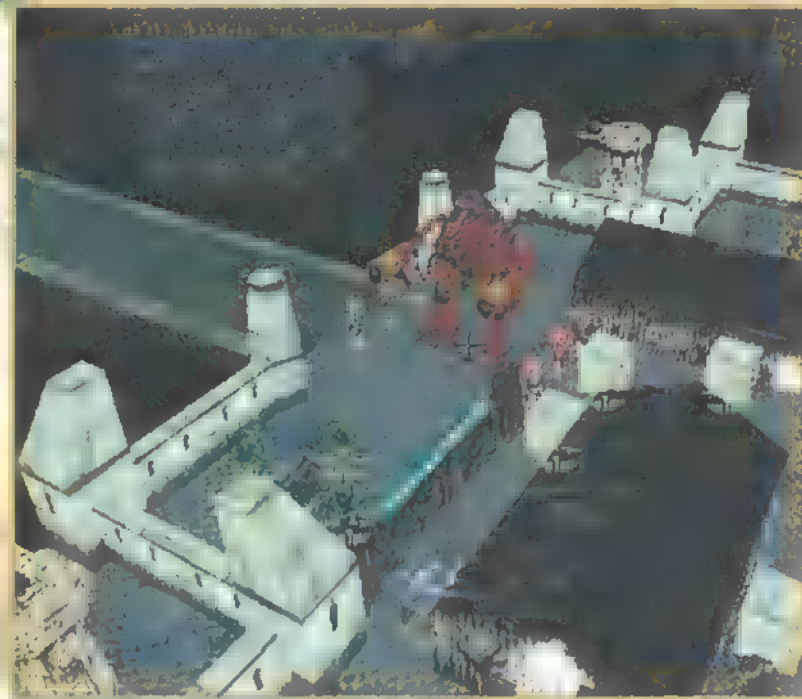


*Pelius szerint: a Blue Byte azon cégek közé tartozik, akik nem hajlandók beállni a tucatjáték-gyártók népes táborába. Viszonylag ritkán jelentkeznek, akkor viszont röbnyire valami klassz dologgal. Most sincsen ez másképpen: az Incubation nem tartozik a szokványos játékok sorába, bár kétségkívül igen jó. Kissé ugyan zavarban lennék, ha rákérdeznének, hogy mi olyan szuper benne – bevallom – nem tudom. Van hangulata és élvezet vele játszani – azt hiszem, ez kell hogy legyen minden játégyártó célja!*

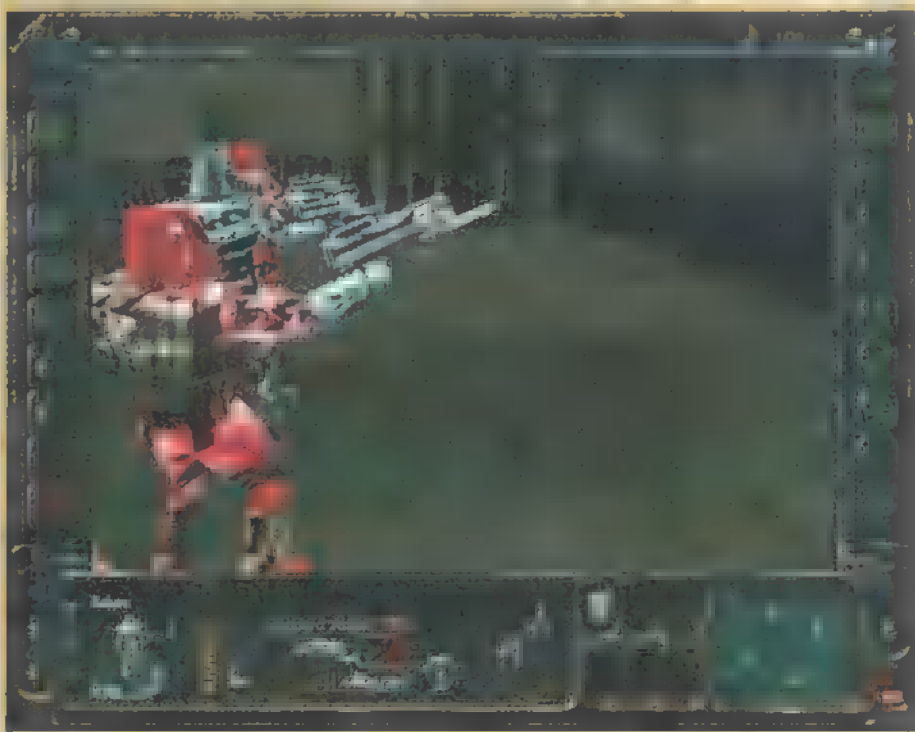
Sajnos frissen beszerzett Monster 3D kártyámmal még nem indult el a program, de ebben alighanem a DirectX 5.0 a ludas! Ugyanis úgy döntött, hogy nem támogatja S3-as videokártyámat, ami miatt nem is mertem teljesen elengedni az installáláskor (ha leadtam a cikket, akkor le-

került egészen új értelmet adniuk ennek a fogalomnak! Egyszerűen olyan profi kameramozgásokat tettek bele ■ játékba (a rengeteg nézetről és szabad kameramozgatásról nem is beszélve), hogy az valami fantasztikus! Amikor „beülök az ellenfélbe”, szépen végigtrappolok a folyosón, megpillantom a szakaszom egyik emberét, aki felemeli ■ puskáját és... Ha mellőlő, látom el-

zúgni a lövedékeket, ha eltalál, akkor már nem látok semmit – a kameranézet vált, és a kommandós szemszögéből mutatja az eredményt... Ez így leírva sajnos csak halvány utánczata az élménynek, ajánlom mindenkinek, hogy próbálja ki! A grafika mellett külön elismerés illeti a zeneírót is: nagyon jól illeszkedik a komor hangu-



het Windows 95-öt installálni, addig inkább nem vágnék bele...). De ■ keseredjétek el (én sem tettem), mert egy közepes Pentiumon mindenféle frinc-franc nélkül is egészen jól futott ■ program! A beta CD-hez mellékelt gépkönyv-előzetes még igencsak szűkszavú volt, így legfeljebb annyit sikerült kiszűrni belőle, hogy valamiféle körökre osztott kommandóstratégiáról van szó a Battle Isle sorozat világában (ez utóbbi állítás szerintem csak reklámfogás, ami ráadásul teljesen felesleges, mert megáll ez a program a saját lábán is. Azért lehet, hogy ez is növeli kicsit az eladásokat...). A „körökre osztott stratégia” kicsit meglepett: van még olyan cég, aki ilyesmivel ki mer állni a placra?! A real-time örület világában?! Nos, van. És meg kell mondanom, hogy a Blue Byte-os fiúknak si-



lathoz a muzsika és az effektek is! Kitezzük a zenét egy erősítőre (vagy fülhallgatóra) és teljesen belefeledkezünk a játékba...

Mindaz nagyon szép és jó, de eddig azért sok játék eljut! Ami az én szememben igazán nagygyá tesz egy programot, az a játszhatóság. Ez

több összetevőt jelent az én értelmezésem szerint: egyrészt legyen nehéz, összetett, változatos és érdekes. Nos, az Incubation ezeknek a követelményeknek is eleget tesz! A nehézségről annyit, hogy egyszerűen nem értettem, hogy miért jön annyi ellenfél, hogy a pályák felénél elfogy a lőszerem?! Kiderült persze, hogy ■ legnehezebben „felejtettem” a nehézségi szintet (Frászt! Ez volt az alapbeállítás!). Nos, visszavettem egy kicsit ■ tempóból, de még így is erősen takarékoskodni kellett ■ lőszerrel... Sokszor a pusztá brutalitás nem is vezet eredményre: rava-

szul csapdába kell csalni a buta szörnyeket! Erre bőven van lehetőség, mert a pályák (és az ellenfelek) nagyon változatosak, és számos tereptárgy alkalmas ilyen trükközésre... Nem tudom, hány pálya lesz (a cikkírás pillanatában a 16-on tartok, de szerintem 25-30 biztosan van), de eddig nem panaszkodhattam: minden pályán ért meglepetés – új szörnyek, tereptárgyak, fegyverek, valami mindig tör-

tént! Emellett még egy egészen tűrhető sztori is van, amit időnként különféle betétekben közöl velünk a többi szereplő – szóval szuper!

Talán az egyetlen dolog, amivel nem voltam megelégedve, az a hálózati játék. Ter-





mésztesen itt is megvan a lehetőség erre, de a körökre osztott rendszer hátrányait itt sem tudták elfedni a készítők. Arra gondolok, hogy az ilyen típusú játékoknál, amíg az egyik játékos lép, addig ■ másik természetesen nem tud csinálni semmit! Itt próbálkozott a designer olyasmivel, hogy egyes akcióelemeket (például amikor rálőnek az emberünkre) ilyenkor is megmutat (ami nagyon jó ötlet!), de akkor nem értem, miért nem lehetett megoldani, hogy mondjuk nézelődhes-

sünk is? Szerintem sokat dobott volna a hálózati játék hangulatán, mert legalább elfoglalhatom magamat valamivel a várakozás kényszerű perceiben... Voltak még egyéb problémák is, amikkel kínlódtunk az öcsémrel, Pelacével (ha azzal dicsekszik, hogy levert, az csak azért van, mert piszok mázlista), ezek általában kezelési ügyek voltak, illetve abból eredtek, hogy nem tudtuk, melyik egység pontosan mire jó. Az mindenesetre jelent valamit, hogy az egyszemélyes játékokban még mindig nem jutottam el odáig, hogy minden fegyverrel rendelkezem, ami az egymás elleni küzdelemben előfordult! Remélhetőleg egy végleges gépkönyv majd kiküszöböli ezeket a hibákat és ti már nem fogtok ilyesmivel kínlódni (már aki hajlandó némi pénzköltésre ■ szoftverpiacon).

Néhány tipp még elszórnék, bár ezek inkább csak játék előtti röpké információk, mert ■ kezelés igen egyszerű és minden funkcióról rövid infó is van. Szóval:

Érdeemes használni a nagyító funkciót! A legtöbb ellenfélről létfontosságú dolgokat tudhatunk meg! Például találkozni fogunk olyanokkal, akik csak hátulról vagy támadás közben sebezhetők, esetleg (majdnem) láthatatlanok! Sok frusztrációt okozhat a lőszerkészlet teljesen felesleges elpuffogatása sebezhető szörnyekre...

Ahol csak lehet, nyissuk ki a ládákat! Többnyire felszerelési pontok vannak bennük, de találtam már skillpontokat is (rövid játék után majd látjátok milyen fontosak ezek!). Lőszerládaikat csak olyan emberekkel nyitogassunk, akiknél szükség van utánpótlásra...

A felszerelésnél csak olyan cuccot adhatunk az emberünkre, amit meg is tudunk venni (erre kellenek a felszerelési pontok) és amit tud is kezelni (erre pedig

a skillpontok)! Vagyis nem tudjuk egyből a legnagyobb gépágyút odaadni az embereinknek, mert valószínűleg nem lesz még elég ügyes ■ nehézfegyverek kategóriában... Némi segítséget jelenthetnek a szakaszszintű kiüntetések (commendation), amelyeket bármelyik – némi tapasztalattal rendelkező –

emberünkre odaadhatunk, így pótolva a hiányzó skillpontokat.

Érdeemes azokra ■ helyekre beállni az embereinkkel, ahonnan ■ szörnyek jönnek (ezek általában sokan lesznek, de gyengék) és bajonettel irtani őket. Így legalább a lőszer sem fogy...



Az ajtókat és lökdöshető ládákat használjuk ügyesen ■ ellenfelek terelgetésére, illetve hosszabb útra kényszerítésére! Így adhatunk megviseltebb embereinknek egy szusszanásnyi, ■ fegyvereiknek pedig némi hűlési időt!

Túlmelegedett fegyverrel ne nagyon löjünk, mert én például eddig nem jöttem rá, hogyan lehet elromlott fegyvert újra működőképesé tenni (elképzeltető, hogy nem is lehet). Mondanom sem kell, hogy ha „bajonett-mentes” puskával szaladgálunk, akkor ez milyen kellemetlen...



Ha egy emberünket megsebzik, akkor pánikba esik és csak egyet fog lépni minden körben (de támadni nem lehet vele!). Ilyenkor pihenünk egy kört, akkor visszaáll az eredeti állapot (persze az elvesztett életerő-pontok nem regenerálódnak, erre a gyógyítás való!).

Embereink mozgatása két fázisból áll: először lépünk, majd megmondjuk, hogy merre forduljon az illető. Csak a mozgás kerül akciópontba, a forgás nem (vagyis álló helyzetben akármennyit foroghatunk). Ezen kívül a támadások is akciópontba kerülnek – 1 vagy 2 pontba, a fegyvertől függően.

Végül még egyszer összefoglalva a véleményemet: igen jó grafikával és hanggal fűszerezett, nagyszerű hangulatú stratégiai játékról van szó, amely azonban nem olyan bonyolult, hogy akciójátékosok ne boldogulnának el vele. Valószínűleg mindkét kategória kedvelőinek szánták a

programot és nagyon jól tették ezt. Külön kiemelendő a kameramozgatás, amely a kissé darabos vektorgrafikát nagyon feldobja! Az egyetlen kisebb probléma a hálózati várakozásokkal van, de erről már regéltem korábban. Én nagyon élveztem a vele eltöltött időt, ti sem fogtok benne csalódni!

CPU/RAM P90 6 MB  
 Win95  
 MMX

### Shadows of the Empire

A Birodalom Megelőzése című képregény alapján készült a játék. A Birodalom Megelőzése című képregény alapján készült a játék. A Birodalom Megelőzése című képregény alapján készült a játék.

**M**i több, nagyon dögösre! A programozók érdemeit nem csökkentik, hogy kultuszfilmre alapozni egy játékot már önmagában is fél siker. A másik felét a látványos, gyors, változatos és kihívást jelentő, vagyis a származása alapján elvárható program adja. A játékban jó pár, a filmekben előforduló pozitív és negatív hőssel összeakadunk (Luke, Boba Fett), sőt még egy űrcsatában is részt vehetünk az Millennium Falcon oldalán. Az viszont minden jobb érzésű Star Wars rajongó, és így az én számomra is kellemes meglepetés, hogy ezt a filmek kronológiájába beépítve, a felkelés eposzának, egy eddig nem ismert melléktörténeteként is tökéletesen megállja a helyét a kerettörténet.

Dash Rendar, egy felkeléspárti zsoldos alakjában domborítunk. Tudomásunkra jut a Birodalom árnyékában készülődő összeskűvés, melyet egy sötét jedi eszelt ki, hogy átvehesse Lord Vader, és később a császár helyét. Bár az ellenségeink közötti belviszály nem lenne éppen dolog, de Xizor herceg terveiben kedvenc Yavin-i hősrünk, Luke Skywalker merénylet általi elhalálása is fontos szerepet kap, ezt pedig nem tűrhetjük. Mielőtt elindulnánk hónaljra vágni a rosszfiúkat, még segítenünk kell a birodalmi erők feltartóztatását Hoth-i bázis kiürítéséig (Birodalom visszavág), de utána már semmi nem tarthat vissza, hogy az egész galaxison végigrohanva fel-

göngyölítsük, és gondosan elvarrjuk a szálakat. Bár Dash alapvetően magányos hős, állandó társunk egy astronavigációs és protokoll droid – segítségére, információira és tanácsaira bizony számíthatunk. Sokkal többet elárulni ünneprontás lenne...

A grafikát hosszan lehetne magasztalni, de a 3D kártya által szaggatásmentesen mutatott látványt (minimum 30fps, függetlenül a helyszín kiterjedésétől, és objektumok számától), a ködből kibontakozó távoli sziklatúket, a szakadékok félhomályát, az űrhajók fokozatosan feltáru-  
ló részletességét leírni költői véna hiányában lehetetlen feladat lenne. Kis híján töké-

letes képi illúzió. A játék stílusa, bár könnyen elintézhető a lövöldözés jelzővel, mégis összetett. Valójában nincs két egyforma pálya, de alapvetően három típusal lehet találkozni.

**M á s z k á l á s :** Dash valamely bolygó felszínén, esetleg űrhajó belsejében bolyong, hogy megtudjon valamit, vagy éppen néhány ro-

banótöltet helyezzen el. Ez ritkán azt jelenti, hogy szakadékok szélén kell végigóvakodni óriási ventilátorlapátok között, vagy éppen száguldó siklóvonatokon kell átugrálni, és mintha ez nem lenne elég, számos megátalkodott humanoid és robot fejezi ki ellenszenvét heveny lövöldözés formájában. Kezdetben mindössze saját ügyességünkre és jó öreg Blastech DL-44-es mordályunkra támaszkodhatunk, ennek telepe szerencsére nem lemerülő típus. Az energiasugarak helyettesítésére igen kellemes lőszerket is találhatunk fegyverünkhöz. A korlátozott önirányítással rendelkező személykeresőtől, kábító és sokkoló lőszeren át nagy erejű energia-kisülést produkáló tömegpusztítóig. A Birodalom bérencei és egyéb rosszfiúk közreműködésének hatására leforgácsolt életere pótlására szét-szórt kötszercsomagok és elsősegélyládát kínálnak megoldást. Nagy rit-



kán egyéb extra tárgyak is összeszedhetők, mint például a láthatatlanságot biztosító generátor. Amint hozzájutunk egy jetpack-hez (rakéta-hátizsák), rengeteg, addig elérhetetlen helyet közelíthetünk meg. Vigyázat! A jetpack nem folyamatos üzemre készült, némi időt igényel feltöltése! A pályavégi főellenségek legyőzéséhez pedig egy-egy fortély sokkal biztosabb megoldás, mint a löjj-és-fuss taktika.

**Vezetés:** vannak pályák, sőt, egész epizódok is, ahol valamilyen jármű vezetésében kell jeleskednünk. A hothi hősikló és a speeder bike (légmotor) vezetése viszonylag egyszerű feladat, de módosított korélliai kereskedőhajónk (a Falconhoz hasonlóan a legszélén van a pilótafülkéje) irányítása, különösen a szűk helyeken, nem a legegyszerűbb feladat.

**Lövegtorony:** az űrben történő közlekedés néha igen nehézkes a nagy forgalom miatt – különösen a Birodalom elleni vadászgépek számára –, mert nem elég, hogy sok szemtelen vadászgép repked szerte-szana, de még lövöldöznek is. Az ilyen tűrhetetlen helyzetekben a hajó irányítását a robotra és az automatikára bízva a toronylőveg segítségével fejzhetjük ki felháborodásunkat. A hajó alján és tetején elhelyezett turbólézerek minden irányban képesek az okvetetlenkedők elgőzölöggtetésére.

Nagyon fontos és hasznos a különböző nézőpontok belső, külső, felső és rögzített kamerás használata, melyek a pálya típusától függetlenül állnak rendelkezésünkre. Egy-egy megoldhatatlan feladat gyerekjátékká válik más, megfelelőbb szemszögből nézve. Sajnálatos módon a force feedback-es joystick támogatást sajnálatos módon nem volt alkalmam kitapasztalni (a program képes megrángatni a kormányt a játékos kezében lövés, vagy találat esetén), de ami késik az a vonat. A profi módon elkészített játék összetettsége, változatosága otthagyhatalanná teszi, sőt végigjátszás után megjelenő, titkos pályára utaló, már-már szemtelen felirat újabb nekigyürkőzésre késztet.





# Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ **BASE** SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

**Mindig mindent olcsóbban!**

**MINDIG** - szombaton és vasárnap is 10-20 óráig nyitva  
**MINDENT** - az összes PC program elérhető  
**OLCSÓBBAN** - jelentős árkedvezmények: 10-30-50-70%!

## A holnap ígérete

Programpremier a jövő-naplakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!  
Novemberi bemutató: **JEDI KNIGHT** a **LUCAS ARTS**-től!

## Légy a rész-vényesünk!

Minden novemberi látogatónk ingyenes klubtagdíjjal jár. A kártya rész-vényesünk szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámlítunk.

## Aki vesz az kétszer nyer!

**ELSŐSZOR:** kedvező árunkkal, **MÁSODSZOR:** nyaralásajánlatainkon.  
Minden vásárlónk nyaralásajánlatainkon vesz részt: nyaralásajánlatainkon.

**1 MILLIÓ FT ÖSSZEJÁRÉK!**

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395



**11990 Ft**  
12990 Ft



**11990 Ft**  
12990 Ft



**11990 Ft**  
12990 Ft



**11690 Ft**  
12690 Ft



**9990 Ft**  
11990 Ft



**11690 Ft**  
12690 Ft



**5390 Ft**  
5990 Ft



**7500 Ft**  
8500 Ft



**4990 Ft**  
5990 Ft



**4590 Ft**  
11990 Ft



**10790 Ft**  
11990 Ft



**2490 Ft**  
4990 Ft

Tomb Raider + Jet Fighter + Cyberia 25 990 → 9 990 • Touche + Dragon Heart + Snake  
Commander 25 990 → 9 990 • Gender Wars 5 990 → 2 990 • Kingdom of Magic 5 990 → 2 990 •  
Imperium Galactica 2 990 → 1 990 • Red Alert 11 990 → 10 790 • Cyberia 2 4 990 → 4 490 • Star  
Rangers 3 990 → 3 990 • Rio Carnival (szk) 2 990 → 990 • Ascendancy 7 990 → 4 990 •  
Cuapost 2 11 990 → 10 790 • SWIV 10 990 → 8 990

Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén **INGYEN CD-t** adunk ajándékba, amely tartalmazza az **ACTUA SOCCER** a **TERMINAL VELOCITY** valamint a **HAVOC** teljes játékosú verzióját!





nehéz elérni a falutól Weyh, (nem mintha a falutól lenne távol) találkozik a keresetlen, az emberiség kíséretében elküld minket a...



...nem mentem... a falutól... a falutól...

A falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...

Még... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...



...a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...

...a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...

(az... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...)

...a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...

...a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...

...a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól... a falutól...

**ERŐSÍTŐ LEVEGŐ**  
**FRY-TOP**  
**ERŐSÍTŐ LEVEGŐ**  
**SYSTEM**

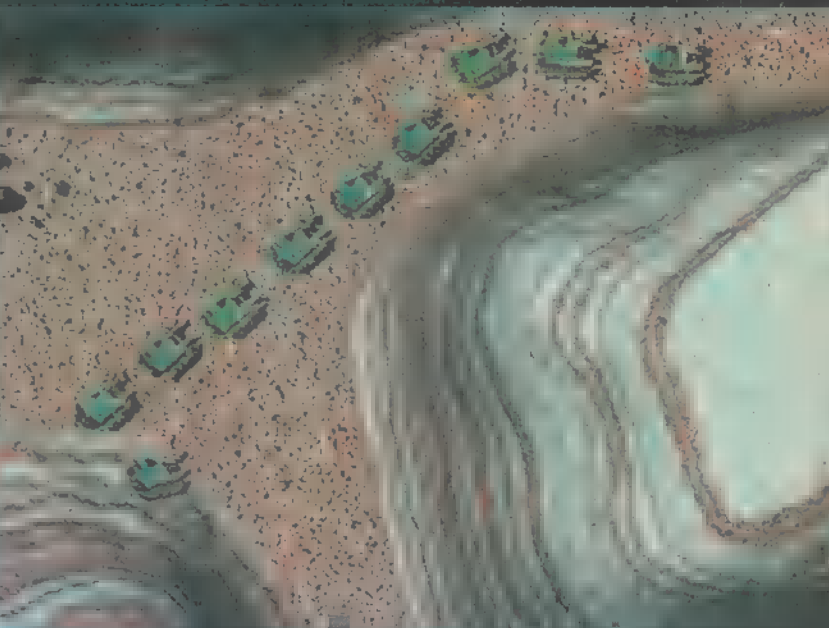
# Game Port **SZINTEL** **TÖKÉLETES**

## Total Annihilation

MAGYAR

éppen más feladatokhoz jutok hatékonyan. Fontos, hogy minden

ketféle a fém a Mindkettőt több Az felhasználva óriási



hoerő- elő. a egy a tá- zios hiszen csak Egy li a a fel- a alakíthatunk át a kíséretét. egy rendkívül

Először

Miután az és a szék rehozó robotok következ- közben fütürisz néz A vágnak a v. m. te

az a az év tele sem az ma is a tünik abban Zong Júpi meg se rendszeren a keveseknek a név, ám az mostantól beszélni

**N** az utolsó katonai amiv is szineről. A seregeknek csupán maradtak sorló a méltó halálukig a lát ektion ná. Mindket olda a félték. A történet a nem a kiirtását, azaz Total Annihilation el a által te

A vezetőjének adódóan embered a Kezdetben vele a de A eredme- minims em. S az egy egy ki- nyeként a halandó hal- lónosan hiszen



a kü- detes. ezi mindezeket erős a. Tehát a p- rancsnokkal: első építkezni. Ez jóval

testbe lehetet csak a lettebb üzemet. Innen egy kattintás a kétfessz- nek birtoklásakor már a és időt felemész elkezdhetsz az





## Ignition

Akik a komoly autó-szimulátorokat kedvelik, akár már most abba hagyhatják e cikk olvasását, mert ez a program nem nekik készült. Akik viszont Pelace-hoz hasonlóan szeretik az egyszerű, „ökörködős” autóversenyeket, akár egyik kedvenc játékkukra lelhetnek a Virgin új programjában.

A program lényege, hogy különböző tulajdonságú autókkal legyünk a legjobbak a különböző pályákon. Ez így nem sokat mond, mert az autós programok kb. 99,9%-ának ez a lényege. De nem is ez a fon-

autókat is választhatunk – elvileg. Mert igaz, hogy mikor megnyertem a legegyszerűbb szinten a bajnokságot, akkor egy új pályát kaptam, autót viszont nem. Pedig a gépkönyv azt állította, hogy választható lesz egy új kocsi is.

Autók között válogathatunk iskolabusztól

kezdve a nyerges-vontatón keresztül a bogárhátúig bezárólag mindenféle ketyerét. Négy fontos tulajdonsággal rendelkezik mindegyik: kanyarodás, gyorsulás, végsebesség és a turbó feltöltésének sebessége. Ez utóbbi rövid időre megdobja a kocsikat, de csak akkor érdemes használni, ha szabad előttünk a pálya, és elég egyenes is,

mert ha nekiütődünk valaminek, akkor elveszett az egész. Minden kocsi más-más beállítással rendelkezik, éppen ezért más vezetési stílust igényel. De lehet versenyt nyerni akár az iskolabuszszal is!

A pályák grafikája nagyon szép, sőt, ha benyomjuk a perspektivikusan korrigált poligonokat, akkor még szebbek lesznek, főleg azokon a helye-

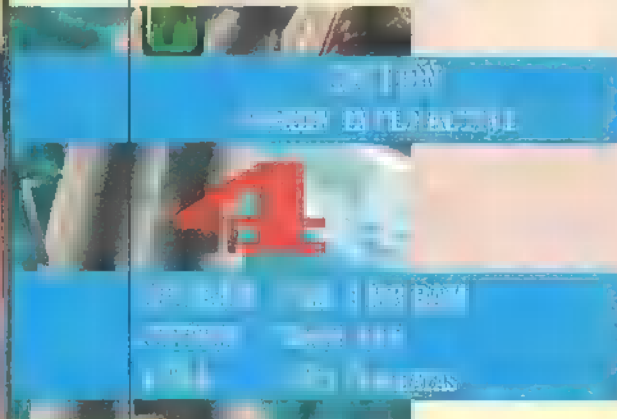
ken, ahol szakadék szélén megyünk, ott nagyon jól látszik a mélység. A készítőik egyelőre azonban még nem ajánlják használatát, mert állítólag hibás – meg kell várni a 3DFx patch-et. Az autók viselkedése a különböző típusú terepeken viszont szerintem nincs olyan jól megoldva, mint a Speedster-ben volt. Például nem sok különbséget érezni, ha jeges vagy aszfaltos terepen megyek, pedig a valós életben van némi eltérés.



A másik, ami viszont nagyon tetszett, hogy 640x480-ban tökéletesen játszható sebességgel futott a program (P133, 32 MB RAM), nem úgy, mint az előbb felelgetett vetélytársa, amely ebben a felbontásban már inkább vasárnapi kocsikázás volt, nem autóverseny (800x600-ban viszont már akadozott a kép rendesen). A játszhatóság szerintem nagyon jó, az irányítás könnyen megszokható. És ami nem lényegtelen, lehet osztott-képernyős módban ketten is játszani egy gépen.

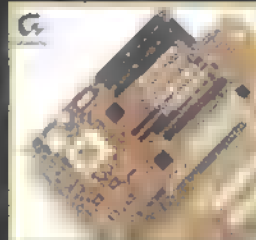
Sajnos vannak a programnak további árnyoldalai is. Egyszerűen tele van hibákkal. Szerintem nem fordítottak elég időt a tesztelésre, hanem valamiért nagyon siettek a kiadással. Egy óra játék után nálam mindig összekeveredett valami a programban, ugrálni kezdett a kép, vagy ha egyszer felrobbantam, akkor kapcsolhattam ki az egészet, mert ahogy visszarakott a pályára, már robbantam is fel újból stb. Ekkor újra fel kellett installálni az egész programot, és kezdetem előről a bajnokságokat. Pedig ez már véglegesen kiadott, dobozos verzió volt! A Speedster-ben kevesebb hiba akadt, pedig az még csak béta volt, mikor teszteltem. Mindezen bosszantó dolgok ellenére nekem nagyon tetszett a program. Maga a játék szép és jól játszható, remekül el lehet vele szórakozni hosszabb-rövidebb ideig, amíg meg nem unja az ember az örökös installálgatást – remélhetőleg hamar meglesz javítópatch.

tos, hanem a megvalósítás. Stílusában szerintem a Psygnosis-os Speedsterre hasonlít, amiről néhány számmal ezelőtt már volt szó. Eleinte csak öt pályán próbálkozhatunk, de később, ha megnyerünk egy-két bajnokságot, akkor új pályákat és



# ACOMP


- Pentium MMX
  - Intel MMX 166
  - RAM
  - 2700MB
  - 16bit
  - 2MB RAM
  - Minifloppy
  - normál 105 Windows 95
  - Mouse egér
  - 1 év garancia
- Ár: 139.992 Ft

- Pentium 75-250MHz, 512Kb Buszi cache, APD, 3DA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, OnChip
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Buszi cache, APD, 3DA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, ATX, Auto
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Buszi cache, APD, 3DA, Award bios, IDE, MMX
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Buszi cache, APD, 3DA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, OnChip

Ár: 24.992 Ft

- CD-ROM 4W
- CD-ROM 5W
- CD-ROM 30W
- SCSI
- SCSI
- SCSI
- Blaster
- 32 OEM
- 64
- Gravis Ultrasound P&P (0kBRAM, 1MBROM)



- 15" SONY 1005X (1024x768, 0.35, LR, Ni-Triton)
- 14" MultiSync (1024x768 D 2B, LR, Ni, Digital)
- 15" Quercus (1280x1024, 0.28, LR, Ni), 360 par
- 7" Apple 1705 (1280x1024, 0.26, LR, Ni)
- 17" Sony 2005X (1280x1024, 0.25, LR, Ni, Triton)

Ár: 64.992 Ft

- Cpu 66Mhz
- Cpu 80Mhz MMX
- Cpu 80Mhz MMX
- AMD K5 150MHz MMX
- AMD K5 200MHz MMX
- AMD K5 200MHz MMX
- Intel Pentium 133MHz
- Intel Pentium 166MHz
- Intel Pentium 166MHz
- Intel Pentium 200MHz
- Intel Pentium 166MHz MMX
- Intel Pentium 200MHz MMX
- Intel Pentium 233MHz MMX

- Minolta PagePro 6L (600dpi, 6lap/p)..... 64.992
- HP DeskJet 670 (A4, színes)..... 47.992
- HP DeskJet 690C plusz (A4, színes)..... 59.992
- EPSON Stylus 300 color (720 dpi, színes)..... 29.992
- EPSON Stylus 400 color (720 dpi, színes)..... 44.992

- 3Dix Video chip-szállító kártya, 4MB EDO..... 28.992
- Diamond Monster 3Dix OEM, 4MB EDO... 35.992
- Diamond Monster 3Dix+8 CD (8k, 4MB EDO).... 39.992
- Hercules Dynamile 128, 4MB MDR RAM... 22.992
- miroVideo DC30+Adobe Premier sw..... 129.992

## MINIOLTI KOMPLETT MONTIROSZERVELÉS 1 ÉVES PC GURU ÉLŐFIZETÉST ADUNK

ACOMP PEST: 1123 Budapest, Szent László u. 74/a, Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101  
 ACOMP BUDA: 1123 Budapest, Királykő utca 2. Tel./Fax: 156-6790  
 POLUS CENTER: 1122 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092  
 ACOMP online: <http://www.acomp.hu>  
 FAXBANK: 2-333-666/1477## (Frisz árjegyzékünk tekerhető)  
 Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00  
 A POLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-13 óráig  
 Az árak változhatnak ingázat tartás nélkül!

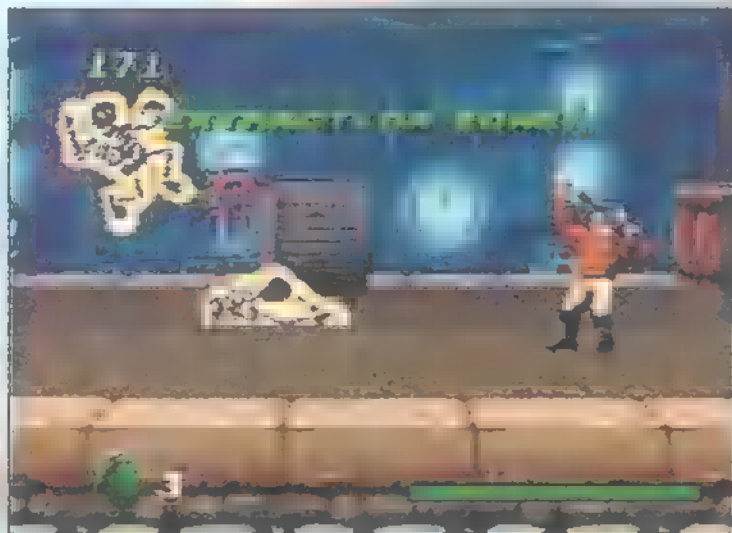
1935. A Föld bűnözői egy zseniális vezér, a keresztapa Spats' Falconetti vasmarkában rettegett szervezetbe tömörültek. Céljuk, a világunk feletti hatalom megszerzése már csak egyetlen lépésre volt tőlük. Egy... csak egy ember van, aki ezen az utolsó lépésen elgáncsolhatja a gengsztereket, s keresztül húzhatja számításait: a titkosszolgálat híres ügynöke, Armstrong. **Jon** kedvcsinálója következik.

A helyzet adott. Végy egy hőst, aki nemcsak komikusan néz ki, de sugárzik belőle a legyőzhetetlenség is. Helyezd el őt egy rakás pálya valamelyikén, szórd meg az egészet több száz ellenféllel, majd táld. A mászkálós játékok nagy része e recept alapján készül, s érdekes mó-

dik, tehát nem csupán jobbra-balra rohangálhatunk, hanem a képernyő elejére, s végére is, így meglehetősen kiszélesedett a bejárható helyszínek repertoárja, ■ nagyobb valóság-hűséget sugall. Túl sok időm nem volt az összes pálya végigjátszására, de azt állíthatom, hogy több van 10-nél, ugyanis érzésem szerint messze vagyok még a bűnözők csodafegyverétől, ■ majd három-

méteres robottól...

Az ellenfelekről csak annyit, hogy sokan vannak, mégis kevesen, tehát számszerűleg állati sok zúdul ránk egyszerre, viszont eddig összesen hatfélével találkoztam. A játék meg van szórva a „küldetések” nevezetű fűszerrel, pályánként kettőt kell teljesíteni. Természetesen elég az elsődleges célnak megfelelni, de ekkor elágazik a csele-

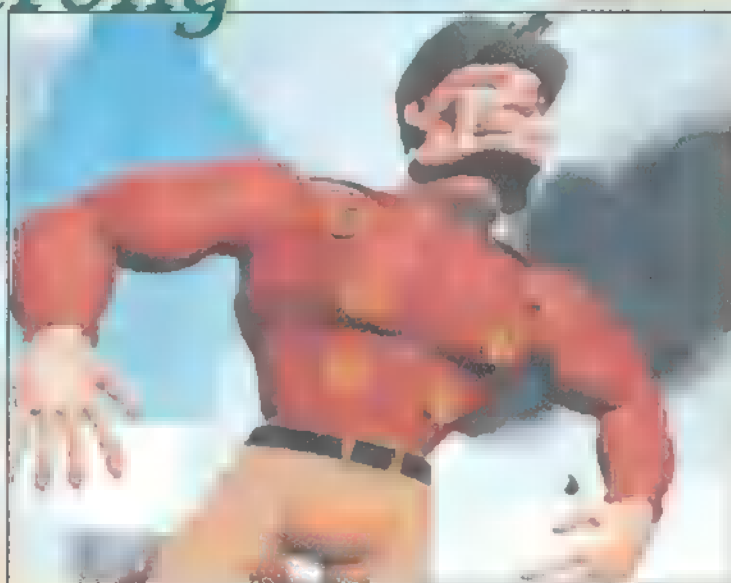


don szinte mindig beválik. Az Agent Armstrong ennél azért valamivel több, hisz a '97-es elvárásoknak megfelelően nem két dimenzióban játszó-

mény, s letérve a főgonoszhoz vezető egyenes útról, más küldetéseket kapunk, melyek sikeres teljesítése után kapcsolódhatunk vissza a fővonalhoz.

A játéktér rendszerint hemzseg a felvehető dolgok tömkelegétől, ezek közül elsőnek a szívecskével jelzetre hívnam fel a figyelmet, ez állítja vissza elvesztett energiánk nagy részét. Találha-

tunk még tízzerő növelő bónuszokat, löszereket, valamint aknákat és bombákat is, melyeket az adott küldetés során használhatunk fel, például kunyhókat, vagy nehéztüzérségű lövegeket repíthetünk a levegőbe. A légtartályok, s a vízi bombák a víz alatti küldetések végrehajtását segítik elő. A vízről csak annyit, hogy nagyon könnyű a mólónál



játszódo küldetéseknél beleesni, ez minimális energiavesztéssel jár. Külön érdemes megfigyelni a vizes fegyver azon tulajdonságát, hogy nem bír sorozatokat löni, hanem míg ki nem szárad, kis pukkanásokkal üzemel.

A küldetések nagy része ■ adott ellenfélszám likvidálása, de lehet még túszerabítás, vagy egy objektum felrobbantása. Az irányítás egyszerű, de a főhadiszálláson a Training Room-ban gyakorolhatsz vissza nem lövő ellenfelek ellen. A grafika csodálatos, 320x240-ben, vagy 640x480-ban jeleníthető meg 16 bites színmélységben. Az egész játékot áthatja egy bizonyos hangulat, melyet az aláfestő zene még izgalmasabbá tesz – valóban ajánlom mindenkinek, aki szeretne néhány izgalmas percet eltölteni a gépe mellett.



### Hercules

## Új

# Stringray 128

## 8 MB memóriával

5

- 8 MB RAM
- Továbbfejlesztett videoprocesszor
- Közvetlen video kimenet
- 3DFx chip



## SVED

Az OEM Disztribútor

1143 Budapest, Hungária krt. 67.  
Tel: +36 1 222-0133 Fax: +36 1 222-0134  
E-mail: msoem@sved.hu • http://www.sved.hu

MÁSzkÁLÓS (leírás)

AGENT ARMSTRONG  
PETA INTERACTIVE

PT00 16 MB RAM

XTRA N/A





Először nem értettük, miért hívja fel figyelmünket a cég minden sajtóanyagban, hogy csak 18 éven felülieknek ajánlják a programot, és mi is óvatosan kezeljük a játékot. Most már értjük: **Mr. Chaos** háta mögött felsorakozott a szerkesztőség, és elakadt lélegzettel figyelte, amint kiírtja a fél világot.

**N**em tudom, miként vélekedjem a programról. Ha félreteszem minden józan, polgári prűdségemet, ha finoman fogalmazok, és gondosan ügyelek az illusztrációk válogatásánál, még akkor is erős kételyeim vannak, hogy jó helyen van-e a cikk. Mert a játék kifejezetten brutális, kegyetlenül véres, nyöszörgésekkel teli, s akinek nem való, az nézze, ne játsszal! És talán azért durvább, mint mondjuk a Carmageddon, mert ha lelősz valakit, nem pusztán eldől, mint egy liszteszák, hanem jajveszékel, könyörög az életéért, kúszik a földön, sikoltozik, levegőért kapkod, hörög, szóval nem igazán zöldkeresztes matiné!

Ha azonban mindezekről eltekintesz, s hagyod, hogy mellkasodból elemi erővel törjön fel „az állat”, röhögve végig tudod nézni és hallgatni, amint a fegyverropogás zajai mellett „nem kapok levegőt!”, „jaj, a lábam!”, „segítsen valaki!” kiáltások szelik a levegőt, akkor tuti buli.

A játék ugyanis rém egyszerű, ■ kezdeti lövöldözős kategóriához nyúl vissza: barátunk megy, amerre lát, és lő mindenki-re, akít csak meglát – éppen ezért viszonylag hamar megunható. Érdekessége – a durvaságon túl – talán csak abban rejlik, hogy igényesen megrajzoltak, látványosak a pályák – ezek egyébként amolyan izometrikus 3D-ben pompáznak, de néhány pálya teljesen felülnézeti. Ebben a környezetben, fényeffektakkal dúsítva mászkálsz Postal Dude-dal, sokszor csak csipőből, néha megfontoltan, gondosan becserkészve, de minden-



képpen gátlástalanul irtod a rád támadókat. 16 pályán kell végigverekedned magad, ezek kisebbek s nagyobbak, akad, amely 14 képernyőnyi méretű. Láthatod, hány „lakosa” van az aktuális helyszínek, illetve hányat kell még kilőnöd – általában 80-90 százalékos arányt kell elérned ahhoz, hogy F1-gyel továbbléphess a következő pályára. Az ártatlan járókelők nem sok vizet zavarnak, hacsak annyit nem, hogy állandóan láb alatt vannak, de ha megfelelően kegyetlen vagy, szedd le őket is. A pályákon elszórva bukkanhatsz elsősegély csomagra

(egyébként minden pályát „kipihenter”, 100-as egészséggel kezdesz), fegyverekre és lőszerre. Természetesen a jobb fegyvereket nehéz megszerezni, illetve a lőszer is hamar elfogy.

**Machine Gun:** az alapfegyver, kifogyhatatlan lőszerrel és egész nagy hatótávolsággal. Hátránya, hogy meglehetősen pontatlan, de ez sokszor előny is, főleg messziről megsorozva a még nem látható részeket: ha jajgatás a válasz, nyert ügyed van.

**Shotgun:** sörétes duplacsövű, ezáltal csak kisebb távolságokra ajánlott, ráadásul lassan tölt újra. Csak akkor ajánlom, ha már megbárátkoztál a célzással.



**Spray Cannon:** golyószóró, csak később vehető fel – nagyon baba, oly izmosan szórja a lövedékeket, hogy elég néhányszor körbefordulni, s megtisztítottad a világot!

**Grenades:** kis hatótávolságú gránát, ha pontosan célzol vele, akkor jó szolgál; de vigyázz, mert ha rosszul hajtod, visszagurulhat!

**Missilies:** kétféle rakétavető-töltettel működik, az egyik csak a célzott irányba tart, a másik hőkövető – ebből érdemes egy-egy kritikus helyre tartalékolni, mert csak elengeded, aztán...

**Molotovs:** barátságos kis benzines palack, kanóccal a végén – avatott körökben Molotov koktélnak hívják –, le sem írom, milyen hatással van az ellenfelekre.

**Napalm:** az előzőnél is hatékonyabb, ráadásul vállról indítható a töltet.

**Flamer:** lángszóró – nagyon baba!

**Mines:** ha nem választasz fegyvert, aknát telepítesz; ebbe a járókelők éppúgy belerobbannak, mint te.

A játék első, második, talán még harmadik indításra is izgalmas volt, aztán kezdett lankadni az érdeklődésem. Jó-jó, látványos, de a játékmenet szinte végig ugyanaz, talán annyi különbséggel, hogy a későbbi pályákon inkább a megfontolt előrehaladás, mintsem ■ körbe-körbe-



rohangálás ■ okos teendő. Sokszor érdemes egyetlen olajos hordót feldur-rantani, és ■ körülötte állók elhullanak, mint a legyek. De ha már emyire ügyeltek a grafikára, jobban is megoldhatták volna a tűz terjedését (miért nem gyulladnak meg a fák, bokrok?), hiába az „átlátszódo ház”-technológia, sokszor elveszel a tárgyak között, és kifejezetten zavaró, hogy mikor bekapsz egy rakétát, mire feléledsz s mozogni tudsz, már jön is az arcodba ■ másik. Buták az ellenfelek is, hosszú másodpercek után sem vesznek észre, pedig már a fél tárat beléjük eresztettem – arról nem is beszélve, amikor egy rosszul sikerült dobás után felgyújtja magát.

Mindent mérlegelve nem rossz játék, csak kissé egyhangú. Hálózatban tényleg jó móka, és persze azt se felejtsük el, hogy egyjátékos módban ötféle öt plusz játékfajta is lehetőség van: The Gauntlet (két perc alatt mennyit tudsz megölni), Timed (x idő alatt kell végigjátszanod a kiválasztott pályát), Goal (minél gyorsabban menj végig a pályán), Flag (capture the flag, azaz lopd el a zászlót) és Checkpoint (maradj élve és gyűjts minél több zászlót).



## Resident Evil

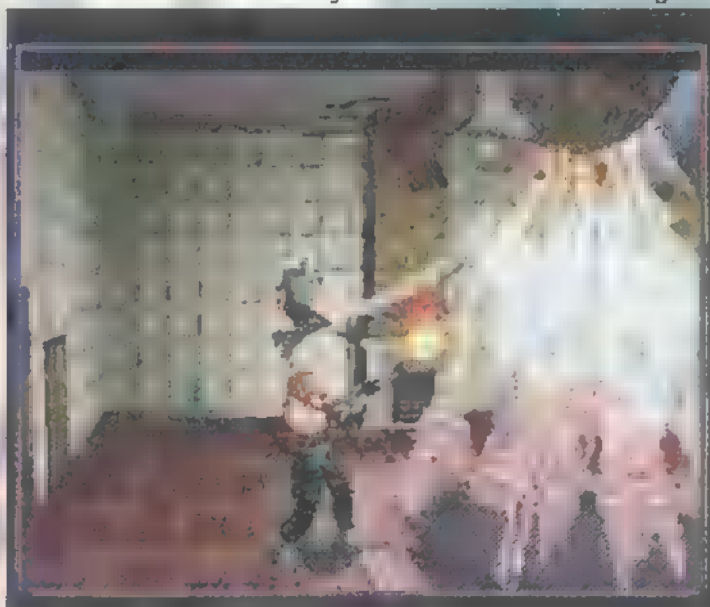
A Virgin és a Capcom új játéka, a Resident Evil bizonyára nagy keresletre számíthat, habár a minimális hardverkövetelményben a 3Dfx-es kártya is szerepel, ennek ellenére megéri a befektetést. **Jon** nem éppen szívбайos, de többször előfordult, hogy majdnem kiugrott a haja alól, annyira megijesztette egy-egy jelenet. Hát persze, mit is várhatott volna az utóbbi évek legizgalmasabb, s legkeményebb horror-kalandjátékától?

**P**hantasmagoria... Alone in the Dark... sehol sincsenek a Resident Evil hangulatához képest, bár technikailag ez utóbbi kettő szerelemgyermekének tűnik. Az irányítás rendkívül egyszerű, a grafika fenomenális, a zene igen hátborzongató, a történet nagyon jól eltalált. Mielőtt belevágnék a végigjátszásba (még mindig 120 a pulzusom, pedig 20 perce fejeztem be a játékot), hadd említsem meg a már említett hardverkövetelményt: P90, de minél nagyobb annál jobb, 16 mega ram, de minél több, annál jobb, Diamond, 3D Blaster, vagy bármilyen ismert 3Dfx-es kártya (a Virge nem számít annak...), valamint egy szívritmus-szabályzó...

Az alábbi leírást követve nem állítom, hogy minden érthető lesz, sőt, azt sem, hogy az összes helyszínt bejáród, ugyanis eleve két szereplő közül vá-

laszthatsz, valamint, a későbbi cselekedeteid-től függően három, vagy négy befejezési lehetőség áll rendelkezésedre. Én a női karaktert Jill Valentine-t választottam, az ő „élményeit” osztom meg veletek (előtte Chris-sel, a férfi karakterrel elakadtam, de ha a történetben elágazáshoz érek, igyekszem mindkét alternatívát megemlíteni). Nem írom le, hogy löszert hol lehet találni, többnyire eldugott helyeken, például a falak mentén az árnyékban. Itt-ott egy-két zöld, kék, vagy piros növényt találhatsz. A kék a mérgezés ellen, a pi-

ros és zöld keveréke (combine) energiád feltöltésére szolgál. Az írógépszalaggal mentheted el a játékot ott, ahol írógépre lelsz. A játékidő a CD-n található leírás alapján körülbelül három óra... több, jobb, mint az erdő szelleme...



### Bagoly - kikérdező 4.0

Kiválóan alkalmazható nyelvtanuláshoz!

Akarsz ingyenesen örökös Bagoly klubtag lenni?  
Akarsz 7000 Ft-os vásárlási kedvezményt és ingyenes klubtagságot a BASE-ben? (17. oldal)  
Akarsz résztvenni olyan sorsoláson, ahol **3DFX** kártyát nyerhetsz?

Nem kell mást tenned,

- indítsd el a lemez mellékletről a Bagoly telepítő programját (telepit.bat)
- géped be a nevedet és nyomd meg a telepít gombot és az ott megjelenő kódot ird e szelvény aljára
- ezután vágd ki és borítékban küld el a lenti címre
- aztán várd a postást aki viszi majd neked a kódot a Bagoly-hoz, mellyel a sok játék mellett gyorsabban fogsz tudni tanulni!

Hogy mindezt megkapd, mindössze 900 Ft+ 190 Ft postaköltséget kell fizetned.

Egyéb információ-lelőhely: <http://www.datanet.hu/zsveto> vagy [zsveto@mail.datanet.hu](mailto:zsveto@mail.datanet.hu)

Ide ird a telepítő program által készített kódot:

A sorsoláson akkor vehetsz részt, ha 1997. dec. 5-ig eljut hozzánk ez a kupon, valamint már kifizetted a kódot. Erre a címre küld: Vető Zsolt, 1276. Budapest, Pf.: 210.


VÉGIGJÁTSZÁS



## Videó CD-ROM

- 100% új anyagok  
- A világ legnagyobb hangja  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok  
- 100% új anyagok

1114 Budapest, Bartók utca 51.  
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063  
Fax: 185-7138  
E-mail: [info@datanet.hu](mailto:info@datanet.hu)





**N-TEC**

**KAHLEE,  
a zsoldos**

**SORO,  
a királynő**

**Egy lázadó harca ■  
Birodalom ellen**

 **PAX CORPUS**

The logo for Pax Corpus, featuring a stylized globe icon on the left and the text "PAX CORPUS" in a bold, metallic font.

## Imperialism

stratégia (leírás)

Mostanában nem árasztanak el bennünket civilizáció-építgetős programokkal, épp ezért **Pelace** nagy lelkesedéssel fogadta az **Imperialism** érkezését. Bár a programban nem egy egész civilizáció építését kell magunkra vállalnunk, mégis ebbe a kategóriába tartozik. A cél, hogy a létező hét nagyhatalom közül a miénk legyen a világ vezető országa.

A játék az 1800-as évek elején kezdődik, s 100 évünk van arra, hogy céljainkat valóra váltsuk. Birodalmunk épp az ipari forradalom legelején tart, vagyis nekünk kell megteremtünk az ország iparát, közlekedési hálózatát, modern hadseregét és közben ügyelni kell még a diplomáciára is. Mindez nem tűnik túl egyszerűnek, megvalósítani pedig még nehezebb. Az **Imperialism** körökre osztott játék, ahol egy kör három hónapnak felel meg. Minden kör elején egy újságot láthatunk, ami az elmúlt három hónap fontosabb eseményeit foglalja össze. Ezt érdemes mindig átböngészni, de minket általában csak a vastag betűs cikkek érdekelnek. Ezt követően kiadhatjuk a parancsainkat, de azok végrehajtására csak a kör végén kerül sor, ennek következtében mindent visszavonhatunk, amíg le nem nyomtuk az **End Turn** gombot.

Két fajta „ország” létezik: nagyhatalom és kisebb ország. Az előbbieket a játék irányítói (ilyenek vagyunk mi is), a kisebbek csak arra szolgálnak, hogy legyen kit meghódítani és kivel kereskedni. A hódítás két módon történhet: katonailag provinciáról provinciára, vagy diplomáciailag, vagyis addig javítani a viszonyt a két ország között, amíg az önként csatlakozik hozzánk – ekkor az ország ún. kolóniánk lesz. Ez utóbbit csak kis országokkal lehet megjátszani, a nagyokat kénytelen vagyunk katonailag megsemmisíteni, vagy a szavazáskor legyőzni (minden 10 évben van ilyen, ekkor a nagyhatalmak közül a két legerősebbet jelölik, és a többiek szá-

vaznak rájuk vagy tartózkodnak – aki eléri a kétharmados többséget, az megnyerte a játékot).

A játékban sokkal nagyobb szerepe van a többi játékosnak, mint más, hasonló programokban. Itt nem lehet begubózni, aztán a végén amikor mi leszünk a legerősebbek, mindenkit meghódítunk. Már csak azért sem, mert a többiek nélkül nincs pénzünk, tudniillik itt nincs adó. Pénzt szerezni három módon lehet: eladunk egy terméket, területeket veszünk kis országokban, és ha ott fejlesztjük a termelést és az eladásra kerül, kapunk részesedést, vagy a harmadik lehetőség, hogy van arany- vagy drágakőbányánk (ezek elég ritkák).

A játék nagy részét a térkép felett görnyedve töltjük majd el. Mivel túl vagyunk már a nagy földrajzi felfedezések korán, az egész világot láthatjuk. Az országokat vastag vonal választja el egymástól, a provinciákat vékony fehér. Ez utóbbi azért lényeges, mert egyszerűen csak egy provinciát lehet meghódítani.

Mindegyikhez tartozik város, eleinte ezeknek semmi szerepük sincsen, csak annyi, hogy itt állomásozik a katonaság. Később, ha egy depót működtetünk benne vagy egy mezővel mellette, akkor fejlődik a város és félkész és kész termékeket kezd gyártani nekünk. A birodalom fővárosának viszont már a játék elején is van szerepe. Egyszerre depóként és kikötőként is működik, tehát a környező mezőkről begyűjti az alapanyagokat. Apropos depó. Ahhoz, hogy a különböző térképmezőkről begyűjthessük a különböző alapanyagokat, kénytelenek leszünk depókat építeni, ezeket vasúttal összekötni a fővárossal vagy egy kikötővel, ahol szintén van depó (kikötőket tengerpartra vagy olyan folyóra kell telepíteni, melynek teljes hossza a mi fennhatóságunk alatt áll).

A képernyő jobb felső sarkában négy gombot találunk. Az elsővel lehet állítani a nagyítás szintjét, de ezt én soha nem használtam. A máso-

dikkal lehet megvásárolni a technológia újításokat (erről még lesz szó), a harmadik a különböző mentési és beállítási funkciókat szolgálja, míg a negyedik a **Help**. Alatta a minitérkép, még lejjebb újabb négy gomb, amikről szintén később lesz szó. Ez alatt az aktuális egység kezelőgombjai és adatai találhatóak, míg végül legalul az **End Turn** gomb.

Nézzük a résztvevőket. A civilek az egységeink egyik típusa. Az a feladatuk, hogy lehetővé tegyék területeink ásványi és egyéb kincseinek hasznosítását, és/vagy fejlesszék a termelést. Összesen nyolc fajtájuk létezik:

**Prospector**: arra szolgál, hogy a hegyekben vagy később a sivatagokban, tundrákon és mocsarakban felkutassa az ásványkincseket, amiket aztán hasznosítani lehet;

**Engineer**: az egyetlen civil, akinek több feladata van – vasutat, depókat, kikötőket és erődöket épít;



**Miner**: a **Prospector** által a hegyekben talált ásványkincsek helyén bányát nyit, és majd a technológia fejlődésével fejleszti azokat;

**Farmer**: gyümölcsösök, ültetvények és a farmok továbbfejlesztője;

**Rancher**: a rancsokon élőállatokat, a termékeny hegyoldalakon juhokat tenyészt és ezeket a területeket fejleszti;

**Forester**: a fakitermelést növeli meg egyes erdőkben (hardwood forest);

**Driller**: ugyanaz, mint a **Miner**, csak az olajjal foglalkozik a sík terepeken;

**Developer**: ez egy különleges civil egység. Ha jól működik a diplomáciánk, akkor egy idő után kapunk egyet. Ezzel az

egységgel területeket vehetünk más, kis országok területén, és ott a többi civil egységünkkel fejleszthetjük a termelést. Ezután a kis ország felkínálja a terméket a világpiacon, ekkor elővásárlási jogunk van, ha viszont nekünk nem kell és eladja másnak, akkor részesedést kapunk az árból (a részesedés a kapcsolat javulásával egyenes arányban nő). Akkor kapunk ilyen egységet, ha egy kis ország területén alapítunk egy kereskedelmi kirendeltséget, majd egy követséget, és sokat kereskedünk vele. Az összes civil egységnek van egy közös jellemzője: nem tudják megvé-





deni magukat. Vagyis ha egy olyan provinciában vannak, amit elfoglal az ellenség, akkor rögtön meghalnak. Kezdetben nem tudjuk az összes civilfajtát kiképezni, majd a találmányok hatására egyre többet lehet.



A szállítás a birodalom egyik sarokköve. Hiába van csomó ásványunk, kitermelőbázisunk, ha az árukat nem tudjuk eljuttatni a fővárosba, semmit sem érünk velük. A szállítás képernyőjét a mini-térkép alatti első gombbal tudjuk elérni. A jobb alsó sarokban láthatjuk az összes szállítási kapacitásunkat, a többi csak a már valamelyik depóban vagy kikötőben várakozó anyagokra vonatkozik. Minden ilyen csík alatt van egy vonal, amely vagy piros, vagy zöld, attól függően, hogy a szállított mennyiség kielégíti-e az iparban jelenleg beállított termelés igényeit vagy sem. Az élelmiszereknél ez mást jelent, tudniillik munkásaink fele búzát, negyede gyümölcsöt, fennmaradó része élőállatot vagy halat eszik szívesen. Amíg ezt kapja, rendesen dolgozik, ha ilyen típusú kaja nincs, akkor megbetegszik, és abban a körben nem dolgozik. Ha másik típusú sincsen, akkor éhen hal. Ezt ki lehet védeni a konzervkaja raktározásával, amely bármelyik típusként behelyettesíthető. Ezért az első három szállítási tételnél ez ■ zöld/piros csík azt jelenti, hogy az embereinknek van-e elég megfelelő kaja. A szállítási kapacitásunk egy idő után meglehetősen kevésnek fog bizonyulni, ezért kénytelenek leszünk gyártani az ipari képernyőn. Ha egy hadsereggel nem szomszédos provinciába akarunk utazni, akkor csomó szállítójárműre lesz szükség: minden egyes Armament pont (ahány fegyverbe a gyártás kerül) mozgathatásához 5 szállítókapacitás kell. Ez teljesen független az áruszállítástól, tehát ezért nem kell felszabadítanunk vasúti kocsikat, ez a szállító vállalat extra szolgáltatása.

A második gomb az ipar képernyőjére visz minket. Középen láthatjuk az épületeket, vagy azok helyét, ha még nem építettük meg azokat. Ugyanitt van a fő épületünk, ahol a munkásokat toborozhatjuk, az egyetem, ahol a civileket képezhetjük, az iskola, ahol a munkásokat fejleszthetjük és az akadémia, a katonai egységek „gyára”. A dolgozóknak három fajtája létezik: képzetlen, gyakorlott és szakember munkás. Az első egy munkásról jelent, a második kettőt, ■ harmadik pedig négyet. A gyengébb katonai egységeket képzetlen munkásból toborozhatjuk, de a legtöbbhez gyakorlott

kell. A harci mérnökökhöz (ld. később) és a civilek képzéséhez azonban már ez sem elég, oda szakember szükséges. Minden egyes gyárba egyértelműen munkaerő és alapanyag kell. Később, ha beindul az olajtermelés, akkor az erőmű sok emberünk munkáját kiválthatja. Egy idő után a gyárak kapacitása kicsinek bizonyul, ekkor az egyes üzem ablakának jobb felső sarkában lévő ikonra klikkelve némi fa és acél ellenében növelhetjük a kapacitást. Ugyanebben az ablakban kell minden egyes üzemre beállítani, hogy mennyit termeljen. Ezt a gép a legtöbb esetben megjegyzi, és minden körben annyit termel. Ha nincs elég alapanyag vagy munkaerő, akkor időlegesen csökken a termelés – ha nem nyitjuk ki újra az ablakot, a gép mindig a beállított értékre törekszik. Ha kinyitjuk, akkor ez törlődik és az aktuálisan látott mennyiség lesz az új érték (ami esetleg a hiány miatt kevesebb, mint amit szeretnénk).

A kereskedelem képernyőn lehet különböző alapanyagokat, termékeket eladni és venni. Egyszerre négy árucikket kérhetünk, és ha a kör végén valaki ajánl fel ilyet, akkor vehetünk tőle. Van egy megállapodás, hogy mindig a vevőnek kell elszállítania a kért árut, ezért figyelniük kell a kereskedelmi flottánk méretére. Ez ugyanúgy nem jelenik meg a térképen, mint a szállítási kapacitás. Minden egyes vásárolt egység egy kapacitást használ fel. Vigyázni kell, mert a felajánlások olyan sorrendben érkeznek, ahogy az áruk a könyvben vannak, tehát ha az első cikkből túl sokat veszünk, akkor az utolsóra nem marad hajónk, és nem tudunk venni, pedig lehet, hogy az fontosabb lenne iparunk számára. A képernyő keretén láthatjuk, hogy milyen cikkekre van szükségünk. Az árak az aktuális kereslet-kínálat függvényei. Ha az előző körben nagyobb volt a kereslet, mint a kínálat, akkor az árak felfelé mozdulnak el, és fordítva. Ha valakinek eladunk, vagy veszünk tőle, akkor javul vele ■ diplomáciai viszonyunk.

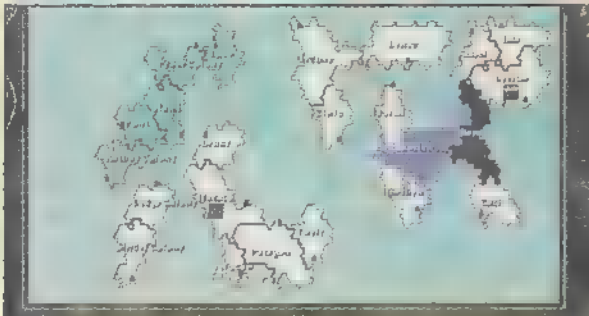
Elérkeztünk a program leglényegesebb pontjához, ezen áll vagy bukik a sikerünk – a diplomácia. A képernyőn a világtérkép látható, alul egy fehér mező, az oldalán öt gombbal. Ezek segítségével lehet eligazodni a diplomácia világában. A baloldalon a felső az információszerezés. Rá kell



klizkkelni egy országra és a közepén lévő négy gomb nyomogatásával mindent megtudhatunk róla. A jobb oldalon lévő gombokkal lehet diplomáciai akciókat véghezvinni. A legfelső gomb a közvetlen akciók lebonyolítására szolgál, mint például háború üzenése, szövetség felajánlása stb. A legtöbb ilyen felajánlást a másik félnek is el kell fogadnia, hogy életbe léphessen. Ez alól kivétel a háború üzenése, ezt nem lehet visszautasítani. A békét a kis ikonok mindig elfogadják.



Kezdetben minden nagyobb államban van követségünk, ami magában foglalja a kereskedelmi kirendeltséget is. A kis államokban viszont építenünk kell először egy kereskedelmi konzulátust, később pedig egy követséget is, ha azt szeretnénk, hogy az ország a jövőben majd csatlakozzon hozzánk. Mivel ezek elég drágák (500 ill. 5000 dollár), csak ott érdemes ilyet létrehozni, ahol „komolyak a szándékaink”. Nem érdemes túl sok államra szétforgácsolni erőfeszítéseinket, mert könnyen előfordulhat, hogy egy államra nem tudunk elég pénzt fordítani, és ezért más elszípkázhatja az országot. Ahol katonai céljaink vannak, oda szintén nem érdemes pénzt befektetni, úgyis kárba megy az



egész. A második gomb arra szolgál, hogy lefizethessük az államok vezetőit. A szimpla papír egyszeri pénzt takar, a lakatos körönkénti adományt. Ezen a képernyőn tudhatjuk meg a viszonyunkat is más államokkal a szintskála alapján. A harmadik és egyben legutolsó gombbal lehet kereskedelmi kezdeményeket adni másoknak. Ugyanitt található a két bojkott-gomb is, egyikkel magunk függesztjük fel a kereskedelmet egy állammal, a másikkal kolóniáinkat utasítjuk ugyanerre. Ha nekünk ajánlanak fel szövetséget,

egységünknek három fejlettségi szintje lehet, ■ két fordulópont valahol 1845 és 1880 környékén lesz, amikor jön egy sor olyan találmány, amivel az egységeinket lehet fejleszteni.

**Milita:** helyi polgárőrség, automatikusan keletkezik, viszont a hazai provinciájából nem mozgatható;

**Light Infantry:** könnyűgyalogság, tökéletes támadó egységek, mert minden más egységnél kevesebb veszteség éri őket, mert jól használják a fedezékeket, ezért őket érdemes az első vonalba küldeni támadásnál;

**Regular Infantry:** normális gyalogság, védekezésre nagyon jó, támadásra csak a későbbi időben – előnye, hogy meglehetősen olcsó a tűzerejéhez képest;

**Heavy Infantry:** nehézgyalogság, drága, de védekezésben az egyik legjobb egység – gyengébb egységek ellen támadásra is jó;

**Light Cavalry:** könnyűlovasság, az első két korban a könnyűgyalogsághoz hasonlóan arra jó, hogy magára vonja az ellenfél tűzét – a harmadik korban páncélozott egységként, már támadni is jól lehet vele;

**Heavy Cavalry:** nehézlovasság, ■ legerősebb közvetlen (nem tűzérségi) támadó egység – védekezésre viszont alkal-

nem fognak löni. A maradék zöld, vagyis ez lö legközelebb. A tábornok a bepánikolt részt tudja visszaalakítani zölddé.

Egységeink három győzelemben vagy öt vereségben való részvétel után kapnak egy tapasztalati szintet. Ezeket medálok jelképezik, és összesen négyet gyűjthetnek össze belőle. Egy négyesszintű egység kb. kétszer olyan erős, mint egy ugyanolyan típusú, de tapasztalatlan katona. Ellenséges szigeten úgy lehet partra kerülni, hogy a flottánkkal csinálunk egy partraszálló helyet, és azt tartjuk (nem szabad elmenni abból a zónából). Fontos még, hogy a katonai egységek, a civilekkel ellentétben már soha nem tudnak visszatérni az iparba.

A csaták lejátszását rá lehet bízni a gépre is, de ezt a legkevésbé sem ajánlom, két okból kifolyólag. Az első, hogy a gép meglehetősen bénán cselekszik, a legegyszerűbb csatát is képes elveszteni. A másik ok, hogy a csata szerintem egész jól sikerült, és már csak az élvezet kedvéért is érdemes lejátszani. Leginkább a Heroes of Might & Magic-hez tudnám hasonlítani a rendszert. Most nem akarom leírni az összes tényezőt, ami a sikerünket befolyásolja, érdemes elolvasni a hadügyminiszter tanácsát, abban elég sok minden benne van.

A technológiai újítások teljesen szokatlan módon lettek megoldva. Nem mi fejlesztjük ki őket, hanem egy bizonyos időben egyszerűen rendelkezésre állnak, és jó pénzért megvehetjük őket. Miután a beruházás megtörtént, a következő körtől élvezhetjük a hasznait. Mivel ezek a találmányok meglehetősen borsos áron kerülnek felkánálásra, ezért csak a leggazdagabb birodalmak tudják őket rögtön megvenni, és így lehet elhúzni a többiek előtt.



érdemes jól megfontolni, mielőtt elfogadjuk. Szövetségesünket meg is kell védeni, ha támadják, különben jócskán romlik a reputációnk. Azzal sem érdemes szövetséget kötni, aki éppen a következő körben akartunk megtámadni. Ha a szövetségesünk támad meg valakit, akkor felajánlja a lehetőséget, hogy vele tarthatunk, de ennek elutasítása nem jár semmiféle következménnyel. Ha egy kis nemzet a segítségünket kéri, mert egy nagyobbik hadat üzent neki és mi megvédjük, akkor azonnal a kolóniánk lesz.

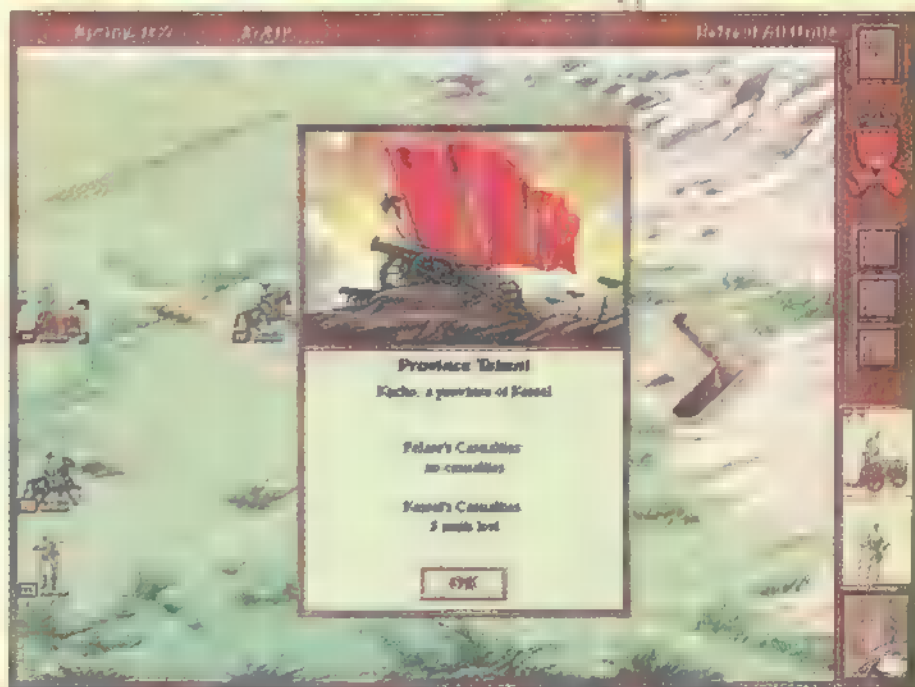
Összesen tíz fajta katonai egység létezik, mindegyik más-más előnnyel, hátránnyal és persze árral. Minden

Light Artillery: könnyű tüzérség, a támadásoknál a leghasználhatóbb egység, tud lépés után is löni (fordítva viszont nem) – az ellenséget nem szabad közel engedni hozzá, mert gyenge;

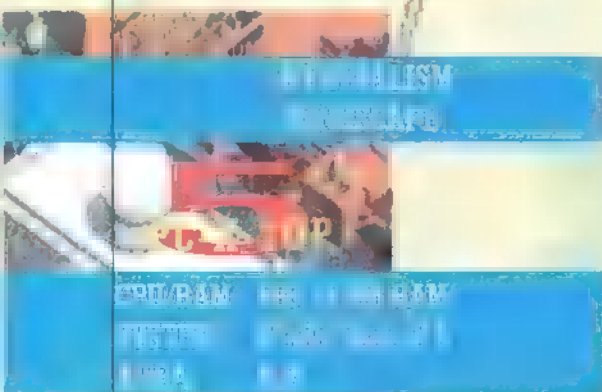
**Heavy Artillery:** nehéz tüzérség, mind támadásban, mind védekezésben nagyon hasznos – vagy mozog (meglehetősen lassan), vagy lö;

**Combat Engineer:** harci mérnök, könnyen megközelítheti az ellenfelet kis koc-kázattal, mert alagutat ás magának – lassan halad, de ha odaér az ellenfél várához, akkor berobbantja a falakat (ugyanazt tüzérséggel is el lehet érni, csak jóval lassabban);

**General:** tábornok. Ezt az egységet nem lehet vásárolni, hanem ha elég erős lesz a hadseregünk, akkor csatlakozik hozzánk. Ha odaáll egy egységünk mellé, akkor vissza tudja állítani a morálját. Tudniillik, az egységeink életerejét egy zöld csík jelzi csata elején – ha belelőnek egyikük-be, egy részük meghal, a csíknak ezen része piros lesz. A másik sárga, ez jelzi a bepánikoltakat, s



A program első ránézésre nagyon bonyolult. Ezt az is mutatja, hogy manapság már ritka a száz oldalnál vastagabb kézikönyv. De minél többet játszottam vele, annál inkább tetszett a játék. Gyorsan rá lehet jönni a dolgok közötti kapcsolatokra. A grafika nem valami nagy eresztés, de egy ilyen programnál ez szinte teljesen lényegtelen. A zene viszont szerintem nagyon jól sikerült, még a mai napig nem untam meg, ami nálam eléggé ritka. Egyszóval szerintem ez a játék a maga kategóriájában szuper.



Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy DynaBlaster nevű játék, még az 1992-es évben. Nos, ebben a bizonyos játékban egy kicsi fehér emberkével kellett rohangálni egy kövekből és falakból álló labirintusban, és bombákat lerakosgatva el kellett pusztítani a nagyon gonosz fekete emberke összes szörnyét, majd a megfelelő falat felrobbantva, és így a kijáratot megtalálva, átjutni a következő pályára. Telt, múlt az idő, hipp-hopp elszállt öt év, s egy Hudson nevű cég – feltételezhetően nem teljesen függetleníthető a hajdan volt Hudson Soft-tól – készített nekünk egy Atomic Bomberman-t. TRF prűszköl tőle.

Fanfárok állj! Ez a játék szörnyű! Egyrészt messze nem használja ki a manapság rendelkezésre álló lehetőségeket, sem a grafika, sem a hang terén – előbbihez mentőkörülmény az emberkének elhalálozásakor látható jópofa animációk, de kb. ez az egyetlen pozitívum, ami hirtelen eszembe jut. Megváltozott a játék lényege is: itt már nem fel-alá rohangáló szörnyeket kell lenyomni, hanem hozzánk hasonló, csak más színű bomberman-eket. A változást valószínűleg a Pentium processzor iszonyatos számítási képességei indokolták (értsd: erre már lehetett írni mesterséges intelligenciát, valószínűleg ez tesz ki 40 MB-ot abból az 50-ből, amit a winchesteren elfoglal). Szóval, választhatunk, hogy a gép ellen játszunk, aki – a korábban kiadott kipróbálható demókkal ellentétben – sokkal gyorsabb nálunk, és 100%-osan játszik (sosem hibázik – biztosan nagy esélyünk van ellene), ráadásul meg tud állni két mező között félúton úgy, hogy egy pixelre megy el tőle a robbanás – na, ez az, amire én nem vagyok képes. Ez egyébként nem csak a bénaságomnak tudható be – a játék billen-

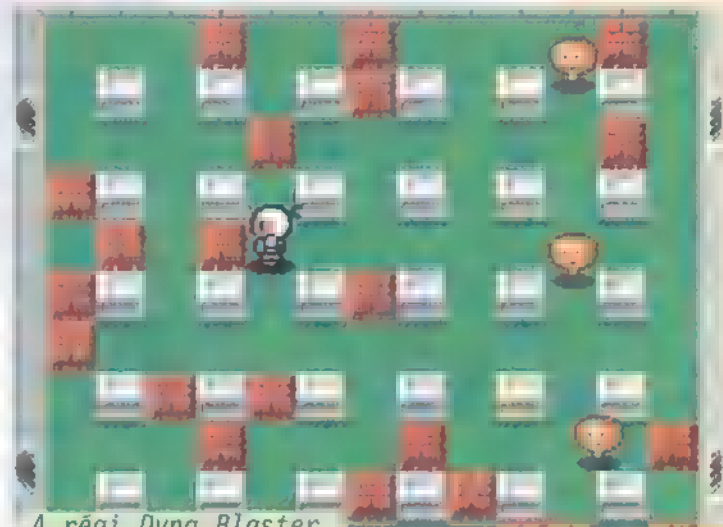
tyűzetkezelése több, mint gyanús! Többször előfordul, hogy a lerakott bomba mögé kerül a játékos, ami feletőbb bosszantó, ha utána fal van. Szóval a gép túl jól játszik, ami adott esetben borzasztóan unalmassá teheti a játékot. Persze játszhatunk egymás ellen is, a vá-

laszték a szokásos: modemen, helyi háló, internet. Mi itt a PC-X HQ-n a középsőt próbáltuk ki, és véleményünk meglehetősen lesújtó. Az alap probléma az, hogy a menüvezérelt kezelőfelület röhejesen gyenge: másodpercek telnek el egy gomb lenyomása után úgy, hogy nem történik



semmi. Ilyenkor ember hajlamos azt feltételezni, hogy a gép értette meg, mit akar, ezért megnyomja még egyszer a gombot, ami viszont odavezet, hogy az egymástól öt méterre levő két gép nem találja meg egymást a hálón. Tapasztalataink szerint már a harmadik próbálkozáskor 80%-ra nő annak az esélye, hogy együtt játszhatunk, ami 1997 évvégé felé zseniális eredmény, nem?!

Persze túl sok jóra akkor sem kell számítani, ha netalántán mégis sikerült elindítani. Például sok szint vinne a játékba, ha az egyes körökben nem ugyanarról a helyről indulnának a játékosok (az ezt sejtető Random Start opció vajon mit takarhat, mert nem ezt, az tuti!), ez megint csak akkor bosszantó, ha a gépet is bevonjuk a játékba, ugyanis túl gyakran fordul elő, hogy még mielőtt észbe kapnánk,

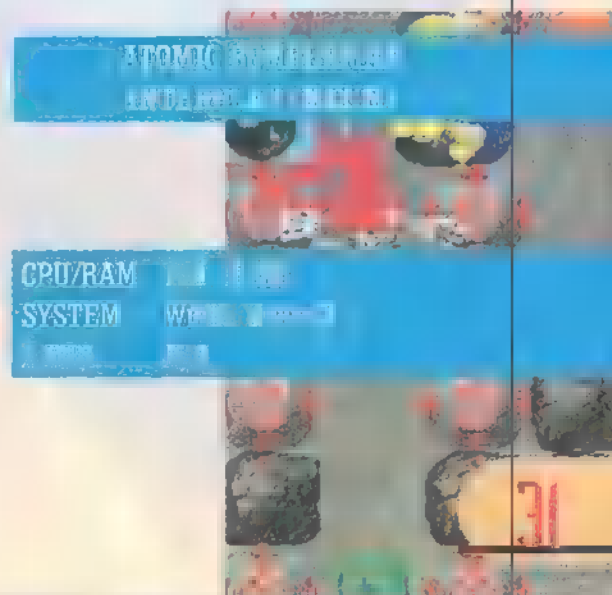


A régi Dyna Blaster

a mellénk kisorsolt gép máris beszorított minket egy bombával.

A pályákon talán ha 10 fajta grafikai alaptípus közül választhatunk – ezekből épül fel egy-egy harcmező – csúnyák, fantáziátlanok, alig kettő-három használható van közöttük. Lehetőség van különböző sémák felhasználására is, amik a felépítését, elrendezését határozzák meg. Például, hogy a sokszor sokas pályának csak középső 4x3 mezőjén rohangáljon és robbantgasson 4 emberke – roppant értelmes. Hogy jót is mondjak róla, a felrobbant falak mögül különböző extrák várnak ránk pozitívak (dupla bomba, nagyobb hatótávolság, gyorsaság, időzítés) és negatívak (pl.: nem tudsz bombát rakni, vagy ahol megállsz, ott rögtön nő egy bomba stb.) egyaránt. Utóbbiak fertőzők – ha éppen „beteg” vagy és hozzáérsz valakihez, ő is elkapja.

Összefoglalva tehát: indokolatlanul nagy, helyenként bosszantóan lassú, a gép ellen szinte játszhatatlan. Másképp fogalmazva: hosszas kitartás és türelem kell hozzá, de tény, hogy jelentősen fejleszti a toleranciát. Azaz egy nagyszerű lehetőség totális elherdálása. Azt hiszem, nem ez lesz az év multiplayer játéka, várjunk inkább csendben tovább a Worms 2-re!



# Game Port

## Az év csalódása? Dark Colony

Első képsík (leírás)

Dark Colony: A világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

**E**z a játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat. A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.



kább a játékban, így a játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat. A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat. A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

hogyan építse a saját bolygóját, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat. A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

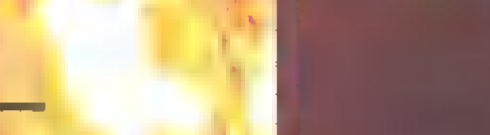


A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat. A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

**Dark Colony**



**Dark Colony**



tes beszerelésről. Ez a játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.

A játék a világűrben a legveszélyesebb bolygókat felhagyva, a játékosok a bolygók közötti űrben próbálják megépíteni a saját bolygójukat.





## Chasm – The Rift

10. AKCIÓ (FPS)



**A** tudósok a Földön ezen a hatósággal felve... invázió...  
 A tudósok a Földön ezen a hatósággal felve... invázió...  
 A tudósok a Földön ezen a hatósággal felve... invázió...  
 A tudósok a Földön ezen a hatósággal felve... invázió...



...bohocok... első...  
 ...bohocok... első...  
 ...bohocok... első...  
 ...bohocok... első...

szörnyereg... hane... úton-útfélen...  
 szörnyereg... hane... úton-útfélen...  
 szörnyereg... hane... úton-útfélen...  
 szörnyereg... hane... úton-útfélen...

Tetszik... néhol a falat...  
 Tetszik... néhol a falat...  
 Tetszik... néhol a falat...  
 Tetszik... néhol a falat...

...szőrüből kiszakad a...  
 ...szőrüből kiszakad a...  
 ...szőrüből kiszakad a...  
 ...szőrüből kiszakad a...

...rakétavető...  
 ...rakétavető...  
 ...rakétavető...  
 ...rakétavető...

...rész...  
 ...rész...  
 ...rész...  
 ...rész...

...A Chasm-ban a rend...  
 ...A Chasm-ban a rend...  
 ...A Chasm-ban a rend...  
 ...A Chasm-ban a rend...

...16 standard ellenféllel...  
 ...16 standard ellenféllel...  
 ...16 standard ellenféllel...  
 ...16 standard ellenféllel...

...effektek mint...  
 ...effektek mint...  
 ...effektek mint...  
 ...effektek mint...

...szan...  
 ...szan...  
 ...szan...  
 ...szan...

...nyein...  
 ...nyein...  
 ...nyein...  
 ...nyein...

...há...  
 ...há...  
 ...há...  
 ...há...

...le...  
 ...le...  
 ...le...  
 ...le...

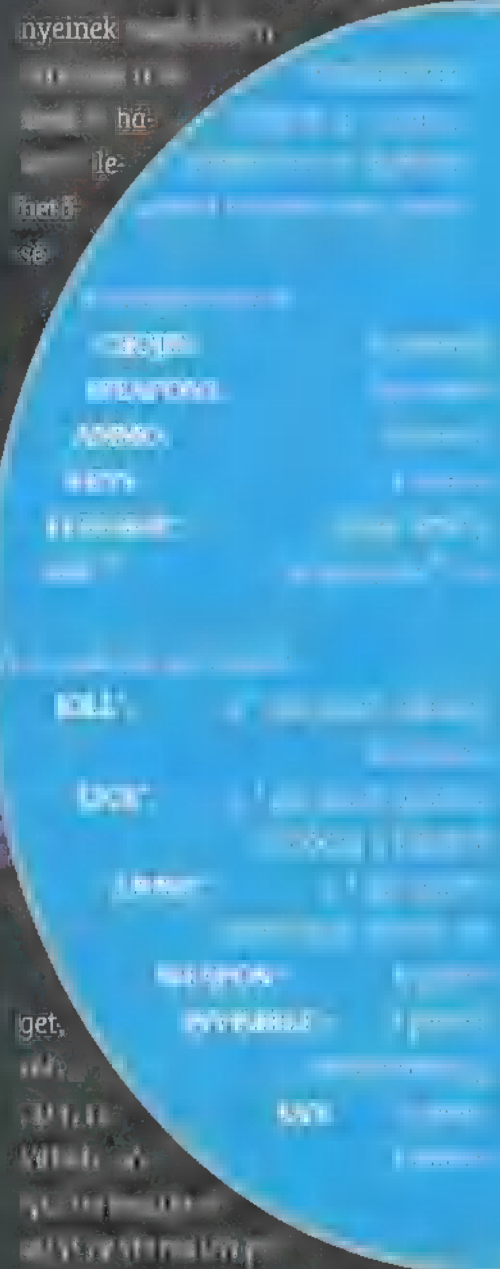
...met...  
 ...met...  
 ...met...  
 ...met...

...get...  
 ...get...  
 ...get...  
 ...get...

...A zene és...  
 ...A zene és...  
 ...A zene és...  
 ...A zene és...

...M...  
 ...M...  
 ...M...  
 ...M...

...nem túl...  
 ...nem túl...  
 ...nem túl...  
 ...nem túl...



...A...  
 ...A...  
 ...A...  
 ...A...

...A...  
 ...A...  
 ...A...  
 ...A...

...A...  
 ...A...  
 ...A...  
 ...A...

...A...  
 ...A...  
 ...A...  
 ...A...

# music

## Godzilla rovata

**EVIG** úgy tűnt, a makarenazó hupitor-  
pörkölő felül: a csodálatos (de)  
alulmúló DJ-jelek, azaz a DJ Höfe-  
herke és a Party People, *Érdel Bull* (azt)  
ismét slágerrel reménykedő párban)  
nak az utóbbi már sikerült. A szit-  
tós, a csörgő, fejszó fagyatós, a  
kicsik rutiná nem ismét, a szintikisereit  
pedig a legújabb, a *Party People* című le-  
mezükön.

**REPUBLIC** a talán legjobb albumát  
adta ki a Republic. A csodálatos, földig  
oszintén a csodálatos a csodálatos szó-  
valószínű és primitív zeneje miatt. De  
azt is van a *Party People* a szelben: a  
mesés, a csodálatos, a csodálatos, a csodálatos,  
jóval kevesebb kímélő, a csodálatos,  
a csodálatos, és remek dalok. (Bar a  
markans megállás, a lemezen tar-  
tás, a csodálatos kiemelt *Coca-Cola* feklam mi-  
att, a csodálatos a csodálatos.)

**DE** nem az a csodálatos *Bikini*, az valami  
más, egy teljesen új zenekar. A csodálatos a  
tagok, a csodálatos az a csodálatos a csodálatos.  
A csodálatos a csodálatos találkozhatók  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**A** csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**Az** *Aurora* a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**Hogy** a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**A** *Heaven Street Seven* a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

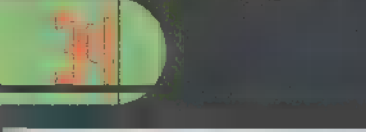
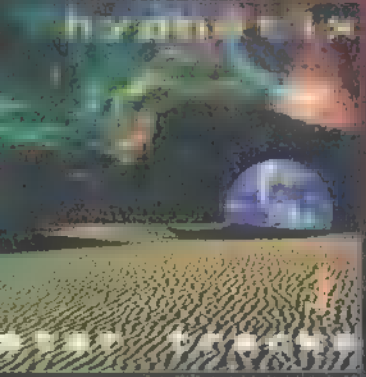
**Ha** most egy csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**Én** a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**Az** a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**A** modern a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.

**A** csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos  
a csodálatos a csodálatos a csodálatos a csodálatos.





SEPULTURA



Kitundó és meglehetősen érdekes anyag: gazdátlan még inkább Meredith Brooks. A jelenség... (text continues)

Szinte hihetetlen, de Ruffalo... (text continues)

Itt elektronikus formától... (text continues)

A kifencuertes... (text continues)

... (text continues)

Aki már... (text continues)

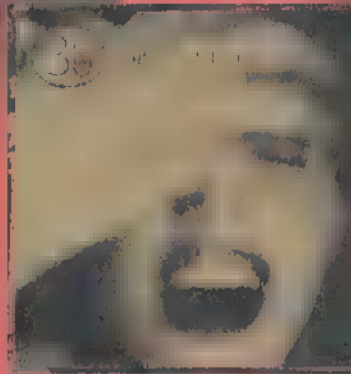
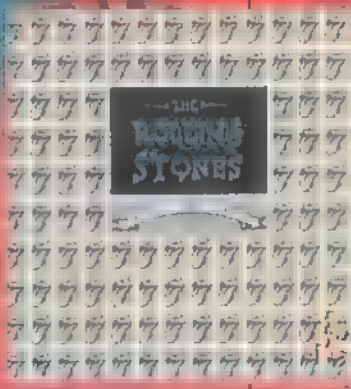
... (text continues)

Lanc... (text continues)

A magyar... (text continues)

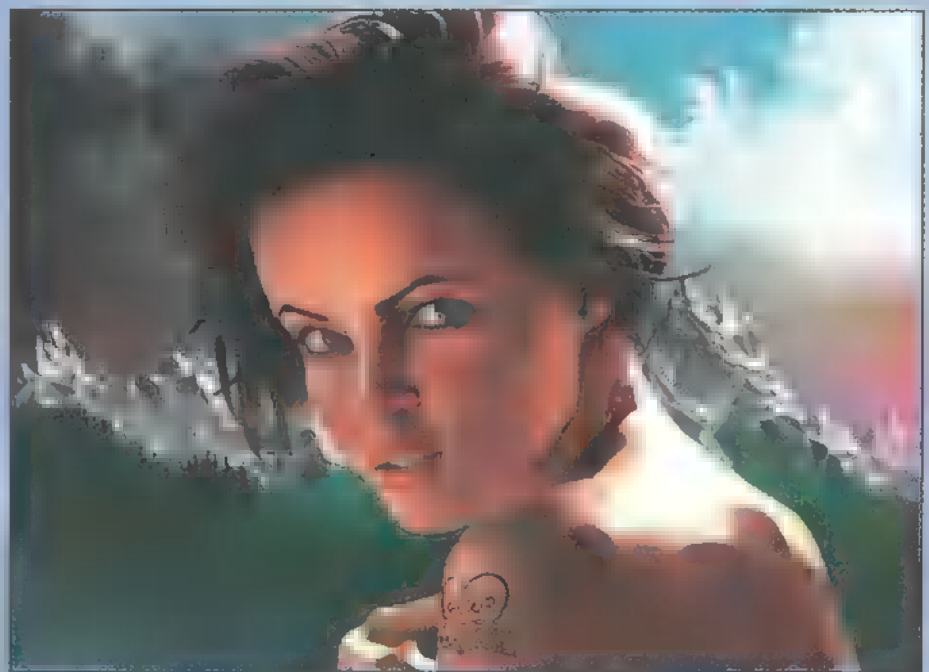
... (text continues)

... (text continues)



Előző számunk nyertesei: Red 5 (W-Wing): Gyarmati Balázs, Győr... Carmageddon (Death Race): Harmati Ákos, Bp., XIV.

POLYGRAM JÁTÉK! Két vadi új Elton John CD-t és kazettát nyersz, ha helyesen megválaszolod kérdésünket: Kivel énekelte együtt az illető úriember annak idején a „Don't let the sun go down on me” című számot? Válaszod legkésőbb november utolsó napjáig add postára! Címünk még mindig: PC-X magazin 1537, Budapest, Pf. 386.



A Finn Assembly 97 és a Magyar AntiQ 97 óta nem rendeztek jelentősebb partikat. Néhány kisebb rendezvény volt csak a világon több pontján 100-150 ember részvételével. Ilyen volt a Crash 97 Kanadában, az Evoke 97 Németországban, a Gardering 97 Görögországban, a Gravity 97 Lengyelországban (ez utóbbi három egy időben volt) és pár napja a Bizarre 97 Hollandiában. Sajnos az ilyen kevésbé rangos eseményeken a díjazás is lényegesen alacsonyabb, ennek ügyvéteiben a demók száma és minősége meg sem közelíti az Assembly 97-et. Ebben a hónapban néhány jobb demóval is Credo, akik ezeken a partikon jelentek meg.

**Unclean by Exmortis**  
code: Orion, Avram  
graphics: Ellyn, Clifford M.  
3d: Rem, Zydel, Zapman  
music: Slaughter

Unclean (Tisztátalanság) a demó méltó folytatása, a fiúk ismét elég nagyot alkottak, és ugyanúgy hemzsegnek a jól megírt, egyedi, ötletes és brutális 3D részek, az egész ismét sátánista életérzést sugall. (Ahogy a lengyel demók többsége. Úgy tűnik, arrafele különösen divatos a sátánizmus. Talán a rendszerváltás után ott is túl nagy divat lett a keresztény vallás, és a lázadó demók ennek ellensúlyozásaként az ellenkező oldalt választották.) Ezzel az alkotással meg is nyerték a Gravity 97 demóversenyét augusztus utolsó napján.

**A**ki rendszeresen olvassa a Demozónát, annak már nem ismeretlen az Exmortis név. Az új lengyel demócsapat az idén már kiadott egy nagyon jó alkotást Entropia néven (a cikk a szeptemberi Demozónában olvasható). Az

**Dinkie Dino**  
gondnádó játék

most csak **1.790,-**

**CD-ajánlások közül:**

- |                              |         |
|------------------------------|---------|
| ATF Gold+US Navy Fighters    | 9.592,- |
| Beast&Bumpkins               | 7.992,- |
| Broken 2.                    | 8.792,- |
| Command&Conquer 2: Aftermath | 4.792,- |
| Conquest of                  | 8.792,- |
| Elgn                         | 9.592,- |
| Hexen II                     | 7.992,- |
| Ignition                     | 8.792,- |
| Imperialism                  | 7.992,- |
| Lands of Lore II             | 9.592,- |
| Moto Racer                   | 8.792,- |
| Powerpak                     | 9.592,- |
| Evil (Biohazard)             | 7.992,- |
| Warrior                      | 8.792,- |
| Shadows of Empire            | 9.592,- |
| Sky Target                   | 8.792,- |
| Trek: Starfleet Academy      | 7.992,- |
| Total Annihilation           | 8.792,- |
| Virtua Fighter 2.            | 8.792,- |
| Virtual On                   | 8.792,- |
| X-Car - Experimental Racing  | 7.992,- |

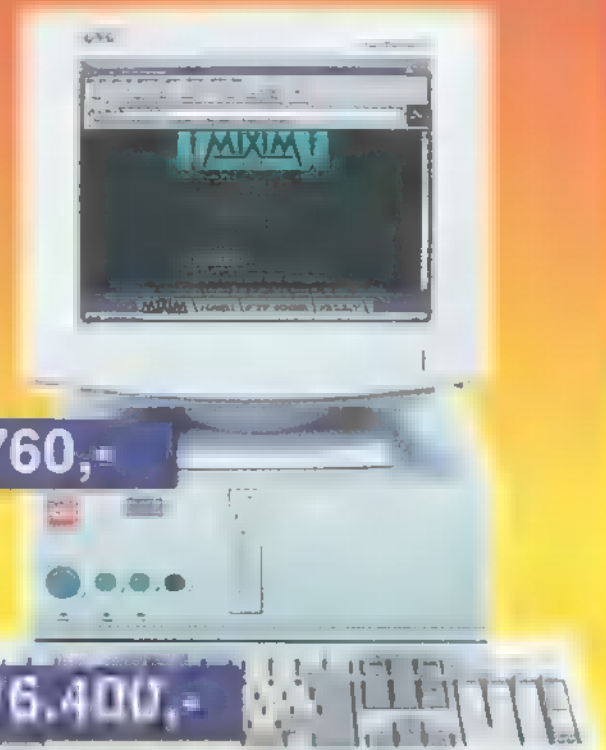
**MIXIM**

Budapest, Erkel krt. 200  
Budapest, Erkel u. 200. Tel.: 217-8762, fax: 5099  
Internet: <http://www.mixim.hu> árak nem tartalmazák, az ártól függően fenntartjuk!

**Viewtek Voodoo**  
**VGA-kártya 28.760,-**

32MB PCI gyors memória, 32MB Voodoo VLSI memória, 32MB RAM (származtatva)

**IBM Cx-300 számítógép**  
**IBM 486-200+ CPU, 16MB RAM, ház, 1.44MB FDD, 1GB HDD, S3 videokártya 1MB RAM, billentyűzet**



**76.400,-**

**Igény szerint kialakított konfigurációk:**

Alapkonfiguráció: RAM, cache, VGA vezérlő, billentyűzet, ház

	1GB HDD	1.6GB HDD	2.GB HDD	HDD
Cyrix 6x86-166+	78.230,-	82.230,-	85.330,-	92.330,-
Cyrix 6x86-200+	78.830,-	82.830,-	85.930,-	92.930,-
Pentium 150	86.430,-	90.430,-	93.530,-	100.530,-
Pentium 166 MMX	97.750,-	101.750,-	104.850,-	111.850,-
Pentium 200	110.750,-	114.750,-	117.850,-	124.850,-

☐ a monitor ☐ nem tartalmazzák!



lom körül egy nagyobb fényforrás köröz, ami megvilágítja a templomot. A következő rész ismét a 3D engine-re épül. Egy végtelen, textúrázott csigalépcső mellett száguldunk felfele ■ nagy semmibe, közben sok-sok fényforrás száguld el mellettünk. A kamera is össze-vissza forog, hogy minél többet és minél több szögből megmutasson nekünk. A készítőknak valószínűleg megtetszett az a 64K intró, ami pár hónapja látott napvilágot, és nem állt másból, mint egy hasonló, nagyon igényes textúrázott, Phong árnyékolt, végtelenített csigalépcsőből. Ezt egy Unclean logó és az üdvözlések követik, majd némi felirat mögött

A demó a már ismerős sikító arcokkal kezd (érdeemes megnézni a dokumentációt, ott is megrajzolták ugyanezt ASCII-ben). Ez után megjelenik egy kék kép, és elolvashatjuk, hogy a demót a készítők egy barátjuk emlékének ajánlják. A háttérben 3D-ben hullámozik egy textúra, az előtérben átlátszó, mozgó, textúrázott alagút forog. Itt elolvashatjuk a készítő listáját. Két pörgő, hullámozó, átlátszó textúra, néhány átlátszó kép és némi elvont felirat következik. Ezek után jön a fejlesztett 3D engine – látszik, hogy ■ Entropia óta sokat fejlődtek a programozók, pedig ott sem volt rossz a 3D engine. Egy nagy textúrázott teremben találjuk magunkat. Középen lépcsők vezetnek fel egy nagy épülethez – amolyan templomszerűség, természetesen nem keresztel a tetején! Ilyet ■ Exmortis soha ■■ csinálna. A templomon sok fényforrás látható, az egész motion blur, és a temp-

hullámozó, forgó 3D textúrát láthatunk. Ismét visszatér ■ 3D engine, egy csontváz sétál be ■ képernyőre. Megáll egy forgó tükör előtt és megnézi magát. Ismét új rész jön, environment mappolt pisztoly pö-

rög be ■ képernyőre. Kinyílik ■ tölténytár, hogy lássuk, töltve van. Megjelenik egy arc is, a pisztoly ■ homlokára céloz és el-sül. Megnézhetjük az eredményt, ■ szét-lött, lyukas arcot. Ezt Ellyn szürkés-kék, elvont képe követi, majd némi villódzó, olvashatatlan felirattal szórakoztatják a készítőket a nézőket. Az újabb 3D részben egy tűzkör közepén két ember áll: halálraült és hóhér. Az előbbi letérdel, a hóhér pedig lesújt a bárdjával. Ennek egyenes következményeként a térdelő személy elveszti fejét. :-) A demót Clifford M. nagyon elvont képe zárja.

Ennyi lért az újságba ebben a hónapban. A folytatást és ■ demókat megtaláljátok a CD-n, szokás szerint. Végül még ajánlom figyelmetekbe Lazur új képét, ami itt van valahol a szöveg mellett. Ezzel csak a második helyet érte el vele ■ Gravity 97-en, címe: Edify. Nagyon jó po-én, hogy Lazur ■ lány váljára a következő teloválta: „Lazur a létező legszexisebb férfi”. :) Még jó, hogy egyben ■ legszerényebb is! Viszlát a CD-n!



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

## A hangadó **Sound Blaster** legújabb generációja: **AWE64 Gold**

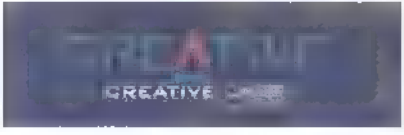
MELLIK & BAKÓ

GRAFI SHS



**Sound Blaster AWE64 Gold** Zenekari szintű 6+ hangú polifónia Advanced WaveEffects szintézissel. Az új AWE64 Gold 4MB on-board memóriával és DAT kimenettel is rendelkezik. Számos ismert program mellett a népszerű Vienna SoundFont Studio új, 32 bites változatát is tartalmazza a csomag.

A GrafixSHS Kft. emellett továbbra is a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrovidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termék-szorteladókna Budapestten ingyenes házhoz-és termékleírás a GrafixSHS-tól.



A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

**GRAFI X SHS**  
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

- Dealers:** Diginet Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. • Lap Studio Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. • Mikro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. • Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. • PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. • Qwerty Kft. 1114 Bp., Barók B. út 14. • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. • SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. • FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyeske u. 9. • Parsys Kft. Bp. Polus Center ■ Komel Kft. 1118 Bp., Csikyhegyek u. 12. • Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. • Emer2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. • Profeszionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kúshunyad u. 32. ■ PC Box Kft. 6722 Szeged, Méryi u. 12. • Laner Kft. 9700 Szombathely, Szőlő K. u. 11.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



# VÍZÉLY Kawai K5000 S - Digitálisan analóg hangzás

Múltkor – állítólag – nagy sikert aratott a *Rebirth*, ezért **Skywalker** úgy döntött, hogy néhány szintit is tesztel, hátha a komolyabban zenélni vágyók rátalálnak szívük választottjára.

**N**os, először is tisztázzunk néhány dolgot, mielőtt még belevágnék első tesztalanyomba. Ezidáig csupa tracker-szerűséggel, tehát digitalizált hangmintával írtunk zenét. Most viszont tovább fejlődünk a MIDI irányába. A **Musical Instrument Digital Interface** biztosítja a hangszerek, a számítógép, vagy egyéb, más kiegészítők közötti kapcsolatot. Szabvány szerint 16 MIDI csatorna (=channel, part) áll rendelkezésre, mely általában a zenében megszólaló hangszerek számát is jelenti. Ezt másképpen úgy mondanám, hogy 16 part multitimbrális. A General MIDI szabvány szerint 12. csatornán vannak a dobkészletek, bár léteznek olyan szintetizátorok is, melyekben ilyenek nincsenek (mint mostani példánkban), vagy kevesebb csatornával rendelkeznek, esetleg csak egy van nekik. Ez persze rendszeresen csökkenti a lehetőségeket, és így valószínűleg csak kiegészítőnek fogják használni.

A sequencer (szekvenszer) az eszköz, ami megjegyzi a MIDI információkat, és akár mikor vissza is játssza azokat. Ez alatt azt értem, hogy amikor lenyomok a szintin mondjuk egy tetszőleges akkordot, akkor nem magukat a hangokat veszi fel,

hanem azt, hogy mikor, mennyi ideig, milyen erősséggel és melyik billentyűket tartottam nyomva. Ezáltal csak nagyon rövid információk tárolódnak, és nem foglalnak sok helyet. Manapság szinte csak szoftveres sequencereket használnak, mint például a Cubase-t, a Cakewalk-ot, vagy a Notator-t, és még sorolhatnám (egy Cubase demót ráteszünk a CD-re, hogy legalább ki tudjátok próbálni). Kicsé vonakodva, de megemlítem a Fasttracker legújabb verzióit is, hiszen az Ultrasound és a Sound Blaster MIDI ki- és bemenetét is kezeli – lehet vele MIDIzni, bár nem olyan hatékonyan, mint mással. Az I.E. Ext. (Instrument Editor Extension) menüben lehet megadni a aktuális hangszer MIDI csatornáját, esetleg a hangkártyából ki jövő hangját megszüntetni, hogy csak a szintiből szóljon. Azt pedig, hogy hány hang tud egyszerre megszólalni, az a szint polifóniájától függ (ez az a szám, ami ezt megszabja).

Rátérek a lényegre. E havi választottam a Kawai K5000 S fémjelzésű szintetizátor. Hangzása szinte teljesen analóg, ennek ellenére mégis digitális. 16 MIDI csatornával, és 32 hang polifóniával rendelkezik. A hangszerek csoportosítva vannak, ezért bankokban helyezkednek el (félreértések elkerülése végett nem holmi pénzintézetekben), három bank van: 2 Single (128-128 db hangszínnel) és egy Multi (64 hangszín). A Single hangszerei csak szimpla hangok, egy Multi hangszer pedig négy ilyen kombinációja. Ezeket egyébként patch-eknek hívjuk, és végig lehet őket próbálgatni a jobb oldalon elhelyezkedő gombokkal.

A gép közepén látható egy hátulról megvilágított, nagyméretű LCD (Liquid Chrystal Display) kijelző – a jó ezekben a profi hangszerekben, hogy nagyon intelligens menürendszerre alapszanak. A kezelésüket segítik a funkcióbillentyűk (L1-4, R1-4, F1-8), amik körbeveszik a kijelzőt, ezzel segítve a kezelést. A négy főmenü gombokon található meg a baloldalon. Ezek az Edit, a System, a Disk és a Write. Váltunk át Multi módba! Az Edit-et megnyomva (nem vagyok perverz!) három almenü közül választhatunk a funkcióbillentyűk segítségével. A kezelés a továbbiakban is ilyen egyszerű, úgyhogy csak a lényegét írom le.

**Edit/Common:** az aktuális hangszer neve, és hangereje.

**Edit/Section:** ez az egyik legjobb funkció. Mint már említettem egy Multi patch négy Single hangból áll. Ezeket szekcióknak hívjuk, melyeket itt állíthatunk be a hangerővel, a panning-gel, a transpose-zal és a

effekt path-szal együtt. Ezt a négy hangot kioszthatjuk a billentyűzetre négy ún. programozható zónára, amik vagy egymásba lógnak (ekkor ezek a hangok egyszerre szólalnak meg), vagy akár néhány rész fedetlen is maradhat, de akkor ott nem lesz semmi. Itt állíthatjuk be a aktuális MIDI csatornát is.

**Edit/Effect:** az előbb biztos nagyot néztetek az effekt path-on, pedig egyszerű. Multi hangonként 4 programozható effekt-típus, egy reverb és egy grafikus equalizer áll rendelkezésre. Az effect path megmutatja azt, hogy a szekciók melyik effektet érintik, és hogy milyen sorrendben.

**System:** az egész rendszer beállításai: az LCD kontraszt, a Protection (védelem: Off mode-ban lehet felülírni a hangokat), a Transpose és a Master Volume. Itt lehet programozni az Arpeggiator-t is, de ebbe most nem mászunk bele.

**Disk:** Save, Load, Delete, Format. A K5000 S tartalmaz egy 3.5-ös drive-ot is, melyről betölthetünk bankokat, hangokat (.KAA), arpeggio-kat (.KRA, a felhasználó által programozott arpeggiátorok), illetve elmenthetjük őket. A lemezek saját Kawai formátumot alkalmaznak.

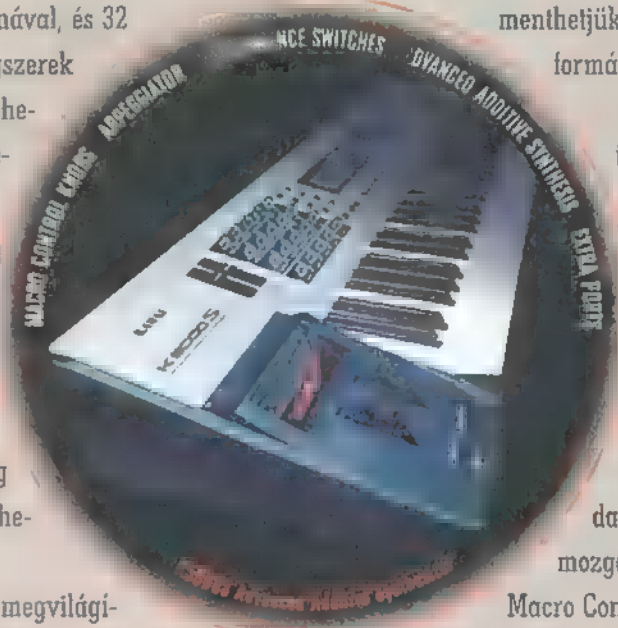
**Write:** az aktuális hangot beírja a memóriába. Single mode-ban lemeze is írhatunk (.KA1).

A Single mode menürendszere egy kicsit más, de szerintem semmi szükség arra, hogy rájuk is kitérjek. Inkább lássuk a bal oldalt. Sok-sok tekerentyű várja a mozgékony kezeket: ez a rész a

Macro Control. Felismerhető néhány ismerős dolog is, például a Cutoff, a Resonance, az

Attack, a Decay és a Release – ezek minden szintin megtalálhatóak. A hangszer billenésérzékenysége a Velocity-vel állítható, és még van néhány dolog, amit csak hallás után tapasztalhat ki az ember.

Végül pedig az összesítem. Nagyon profi a hangszer, igazából gyengébbnek hittem, de szinte minden elvárásomnak megfelelt. Eleinte bonyolultnak tűnt a menürendszere, gyakran eltévedtem benne. Kicsit drágállom a többi konkurens céghez képest, vagy csak én vagyok zsugori? Erről a hangszerről nem szándékoztam többet írni, gondolom, ha valakit érdekel, akkor megtekintheti, és kipróbálhatja a R-NŐ Music bemutatótermeiben, Budán Fehérvári úton, a VSZN művelődési házban, Csornán pedig a Felsőszéri ltp. 9. alatt. Az Internet címük: [www.music.hu/r-no](http://www.music.hu/r-no), e-mail: [r-no@syneco.hu](mailto:r-no@syneco.hu). Köszönet a Tea zenekarnak a türelmet és a segítséget! Na ennyi. Folyt. köv.





# miniegér PowerShot 350

A digitális kamerák egyre bővülő kínálatának legújabb darabjáról, a téma egyik fanatikusa, Schuerue tudósít.

Igen, már többször is volt szó a Canon-féle digitális fényképezőgépről, de az a nagyobb testvér, a 600-as volt. A most forgalomba hozott öcsike láthatólag teljesen más igények kielégítésére született. Méretében olyan aprócska, mint egy méretesebb walkman, talán éppen ezért adnak hozzá egy övtáskát is. A kis téglatestbe rejtett, 350,000 pixeles CCD-vel 640x480-as, true color képeket lehet készíteni, melyeket standard flash-card-ra rögzít JPG (három tömörítési fokozatban) formátumban. A készülékhez járó 2MB-os kártyán 12 kép tárolható ■ legjobb képminőség – legkisebb tömörítési fokozat – mellett, de lekezezi a 15MB-os kártyákat is. A készüléken egy LCD kijelző és számos gomb lelhető fel, viszont nincs nézőke, a kívánt téma az LCD-n kereshető meg. Nagy hátrányát, az elemek gyors elhasználását ötletes megoldással próbálják minimalizálni: a kép frissítése nem folyamatos, mivel ■ fél-egy másodperces közzel érkező képek kevésbé terhelik az áramforrást. A tápellátást három AA típusú elem, vagy ceruzaakkumulátor biztosítja, ez utóbbiakat adatterről működtetve a gépet tölteni is tudja a készüléken belül. A jól ismert vaku beállítási lehetőségek (automata, anti vörösszem, stb) mellett számos hasznos, és drágább fényképezőgépeken nem megtalálható szolgáltatást kínál. Ilyen például a megvilágítottság szabályozhatósága, vagy ■ fehérszínre hangolás, de lehet vele filmet (negatív) is fotózni. A makró mód szabadon állítható egy kar elforgatásával, így az adott távolsághoz behangolható a legelősebb beállítás. Az elkészült képeket vissza is lehet nézni a készülék monitorán, és természetesen letölthetők PC, vagy Machintos számítógépre. A készülékhez a hálózati adapter, kommunikációs (soros) kábel és driver programok (twain driver és Photoshop Plugin) mellett egy full Foto Impact képfeldolgozó program is jár. A

124,900 Ft-ba kerülő PowerShot 350 megjelenítésével egy időben a P.S. 600-as árát is csökkentette ■ Canon, 174,400Ft.-ra. További információk az ANT Kft. 131-5354-es telefonszámán, vagy ■ Szondi utca 29. alatt kérhetők.

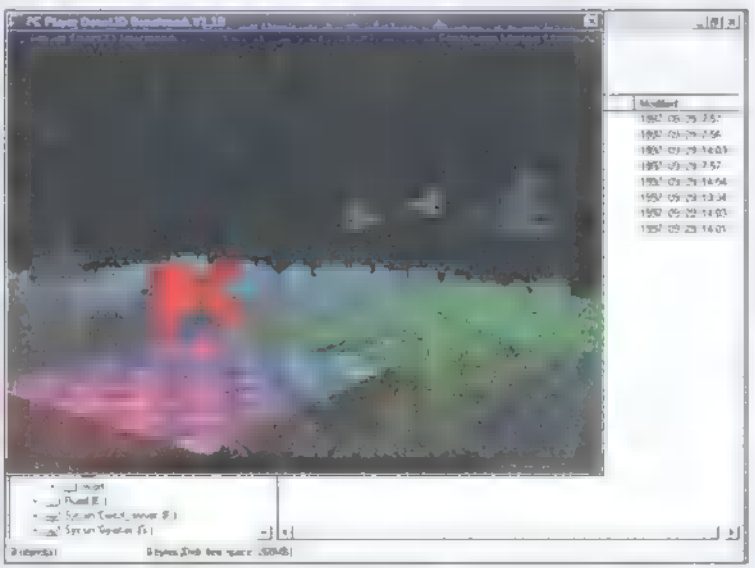


# Bája PC-ben?

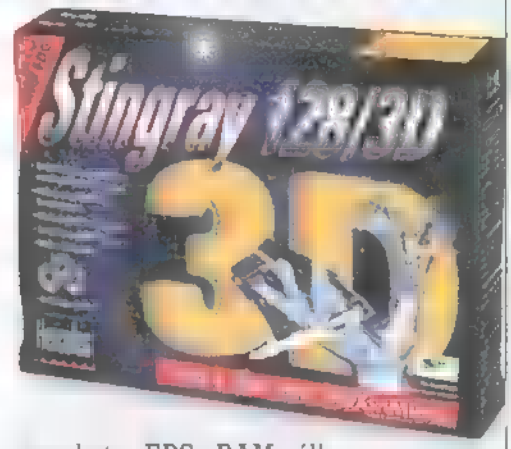


Nagy volt ■ várakozás, mikor Schuerue a kezébe kaparintott egy Hercules Stingray 128/3D-t. Sokan ■ egekig magasztalták, akadtak, akik ■ sárba tiporták ezt a kártyát, éppen ezért magunk szereztünk be tapasztalatokat.

Fizikai méreteit tekintve igen robusztus a daughterbord-dal ellátott PCI VGA kártya. Az alapkártyán egy Alliance ProMotion-AT3D 128 bites videó processzor gondoskodik a 2D/3D megjelenítésről. Az ehhez a processzorhoz rendelt négy megabájt EDO RAM-nak köszönhetően maximálisan 1600x1200-as



felbontásban 65536 színnel tud képet szolgáltatni. A 180MHz-es DAC-nak köszönhetően a frissítési frekvencia akár 200MHz is lehet. A feature connector mellett még egy VMI csatlakozónak nevezett tükörsor is felfedezhető, ■ információk szerint a DVD, vagy élő videójel (TV vevő, videó digitalizáló) bevezetésére szolgál. Az igazi érdekességet ■ társkártyán helyet foglaló VooDoo Rush, a 3Dfx továbbfejlesztésének tekinthető 3D objektumkezelő, renderelő processzor-pár jelenti. A továbblépés itt a 800x600-as felbontást jelenti, és a VGA kártyával való közvetlen összekötésnek köszönhetően ablakban is, és nem csak teljes képernyős üzemmódban képes dolgozni. Bár a 3D erőforrás számára mindössze két



megabyte EDO RAM áll rendelkezésre, veszett sebességre képes.

A Hercules-től megszokott, nagy tudású driver mellett – ami hozzáépülve a display properties-hez számos hasznos beállítási lehetőséggel és diagnosztikai eszközzel áll rendelkezésünkre –, egy médialejátszó alkalmazást is kapunk, amelyben az audio CD-től a MIDI file-okon át a Video CD-ig számos dolgot elérhetünk. A dobozos verzióban három, míg az OEM változatban két teljes verziójú játékot is mellékelnek.

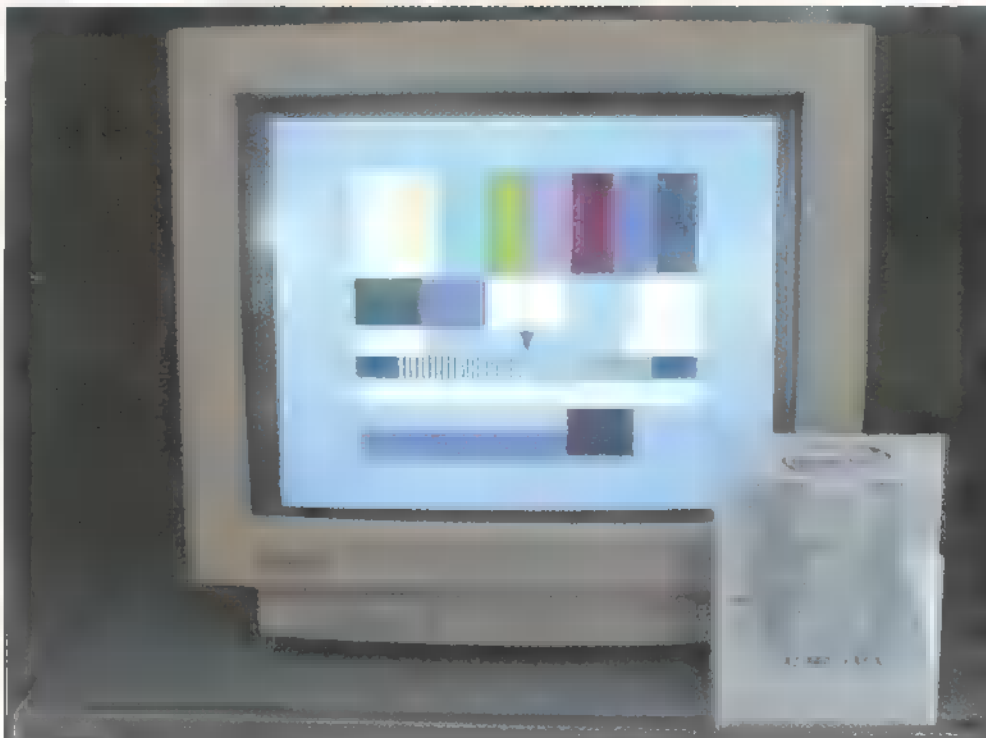
Mint a tesztadatokból is látható, ■ Stingray egy átlagos képességű VGA kártya és egy remek 3D erőforrás házasságából született; a méréseket egy 166-os Pentiumon végeztük, ■ 3D tesztekben a lehető legtöbb, és leginkább számításigényes pontok voltak kiválasztva. Egy tapasztalati tanács: valami megmagyarázhatatlan okból kifolyólag a Rush igazán akkor van elemében, ha a 9-es IRQ-t használhatja.



WinTech	3D tesztek
3D Max 2.0	1000
3D Max 3.0	1100
3D Max 4.0	1200
3D Max 5.0	1300
3D Max 6.0	1400
3D Max 7.0	1500
3D Max 8.0	1600
3D Max 9.0	1700
3D Max 10.0	1800
3D Max 11.0	1900
3D Max 12.0	2000







öltön. A különböző videó kártyák azonban ettől ideális pozíciójú és méretarányú téglalaptól többféle szempontból eltérő képet produkálnak, de a monitor használata során a különböző finombeállítások elhangolódása is torzíthatja képet – különböző képgeometria beállítások ennek állítására kínál-



csére a hamar idegesítővé váló lehetőség az összes bemutatott típusnál letiltható. Egy-két esetben analóg-digitális megjelölést fogunk alkalmazni, ez azt jelenti, hogy a fényerő és a kontraszt potméter segítségével, míg többi funkció digitálisan állítható.

Képgeometria: a megjelenő kép elméletben mindig ugyanott elhelyezkedő téglalapformát kellene, hogy

nak lehetőséget. A magasság, szélesség, függőleges és vízszintes pozíció szerepe egyértelmű, a „hordósodás” szabályzóval a függőleges oldalak íves meghajlása szüntethető meg. A trapéz torzítás beállítása vízszintes oldalak azonos hosszának beállítására, míg saroktorzítás módosítása a sarkok kihegyesedésének megszüntetésére használható. Az elforgatást, bár elég ritkán lehet vele találkozni, nem kell külön megmagyarázni.

Színek hangolása: kétféle színhangolási módszer van: színhőfok szerinti, ez három összetevőt (a vöröset, a zöldet és a kékét) egyaránt befolyásolja. A másik módszer, mikor az alapszínek erősségét külön-külön lehet hangolni, vagy szabadon, vagy három szín valamelyikéhez (általában a zöld fix) a másik kettőt.

Degauss: ez nem beállítás, hanem funkció, ekkor gombnyomásra megszűnik a képernyő felületén felgyülemlt statikus töltés. Erre azért van szükség, mert hosszabb használat során annyi töltés halmozódhat fel, hogy vonzásuknak együttes hatás befolyásolhatja a pixel felvillantását szolgáló elektronsugár pályáját és ezzel színelhangolódást okozhat. A TV készülékek képcsővében kevesebb és nagyobb pixelek miatt ez a jelenség nem érzékelhető.



Monitor csatlód	Típus	Képcső- méret	Képméret	Vízszintes	Függőleges	Legnagyobb felbontás	Minősítés	Fogyasztás	Méret (cm)	Nettó Ár
Daewoo	CMC1427S	14 inch	n.a.	30-40 KHz	50-100 Hz	1024*768/50 Hz	MPRII, TCO92	Max. 80 W	36*35*38	31 248 Ft
Daewoo	CMC1427S-MPRII	14 inch	13,2 inch	30-40 KHz	50-100 Hz	1024*768/50 Hz	MPRII, TCO92	Max. 80 W	36*35*38	33 376 Ft
Hyundai	HYU4848F	14 inch	13,2 inch	30-50 KHz	30-130 Hz	1024*768/60 Hz	MPRII	Max. 70 W	35*36*37	36 322 Ft
Packard Bell	1020	14 inch	13,2 inch	n.a.	n.a.	1024*768/60 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	30 550 Ft
Proview	PV1455A	14 inch	13,2 inch	n.a.	n.a.	1024*768/50 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	31 136 Ft
Samsung	SyncMaster3Ne	14 inch	13,2 inch	n.a.	n.a.	1024*768/50 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	38 752 Ft
Amaga/Shamrock	C502L D	15 inch	n.a.	31.5KHz-48.4 KHz	50-90 Hz	1280*1024/60 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	42 560 Ft
Daewoo	CMC1511B	15 inch	13,6 inch	30-69 KHz	50-120 Hz	1024*768/72 Hz	MPRII, TCO92	Max. 85 W	37*39*37	53 984 Ft
Daewoo	CMC1509B	15 inch	13,6 inch	30-69 KHz	50-120 Hz	1024*768/72 Hz	MPRII, TCO92	Max. 85 W	37*39*37	58 240 Ft
Hyundai	HYU5870A	15 inch	13,7 inch	30-70 KHz	50-150 Hz	1280*1024/60 Hz	MPRII	80 W	36,5*37*38,4	51 520 Ft
Sony	100SFTTrinitron	15 inch	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	91 840 Ft
Tatung	TM6514VAM	15 inch	13,7 inch	30-65 KHz	50-110 Hz	1280*1024/60 Hz	MPRII, TCO92	n.a.	n.a.	49 280 Ft
Tatung	TM4524	15 inch	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	53 648 Ft
ViewSonic	15GS	15 inch	14 inc	30-60 KHz	50-160 Hz	1280*1024/75 Hz	MPRII, TCO92	95 W	37,2*38*41,2	77 168 Ft
Daewoo	CMC1704C	17 inch	16,2 inch	30-69 KHz	50-120 Hz	1280*1024/60 Hz	MPRII	n.a.	n.a.	125 978 Ft
Tatung	TM6714DM	17 inch	16 inch	30-65 KHz	48-63 Hz	n.a.	n.a.	110 W	n.a.	109 536 Ft

# VÍZÉLY



## Házi Barkács

*Már ott tartunk, hogy képzeletbeli gépünk elindul, de még távolról sem nevezhető működő számítógépnek. Maga a vas olyan buta, mint a föld, egy csomó dolgot el kell neki magyarázni, hogy egyáltalán működésbe kezdjen. Ahhoz pedig, hogy tényleg használatba lehessen venni, kell egy nagy csomó software is. Éppen ezért úgy döntöttünk egy gyors szerkesztőségi konzílium keretében, hogy a PC barkácsolás nem áll meg a vasdarabok összerakogatásával, a alapvető software az operációs rendszer telepítése is idetartozik. Éppen ezért a BIOS beállítások lezavarása után, a PC-X software ügyi minisztere (ha jól tudom, van tárcája, bár nem bársonybevonatú széken ücsörög), The RichFilder, a picipuha lovagrend tagja fogja átvenni a stafétát, Schuerue legteljebb beleszól.*

Mielőtt még pezsgőbontás és örömtánc következne, be kell érnetek velem, és a BIOS beállításáról szóló homályos fejtegetéseimmel. Itt egyből tisztázni kell egy téves kifejezés használatát, bár a BIOS beállításáról beszélek én is, a beállításokat a CMOS-ban (nem találtam meg az ide vonatkozó jegyzeteimet, hogy mi is a rövidítés eredete) végezzük. A Basic Input Output System nem tartalmaz változókat, nem más, mint a különböző eszközök (DMA vezérlő, billentyűzetkezelő, órajel generátor, stb.) kezelésére szolgáló

mindig elsütöm, hogy katonai célokra kifejlesztették a WOM egységeket is (Write Only Memory – csak írható memória), mint a tökéletes titokvédelem eszközt. Pardon.

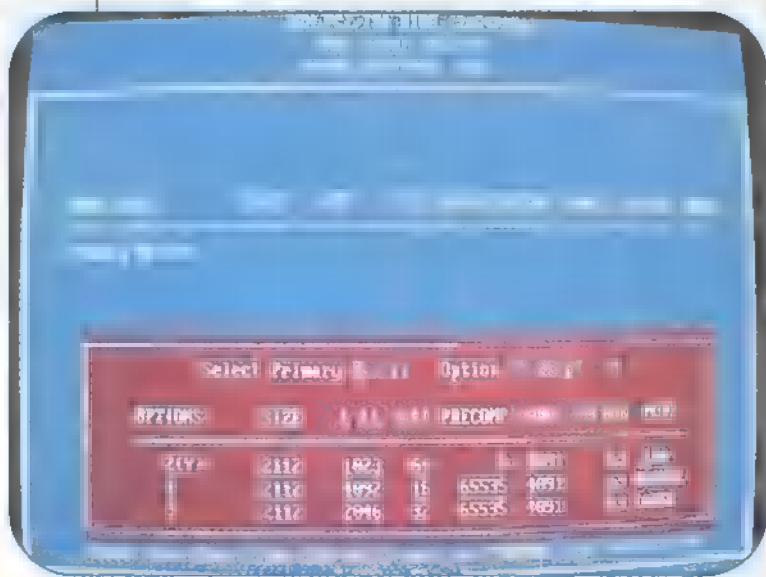
A CMOS szolgál az asztali PC-k rendszerváltozóinak tárolására, ezek az adatok mind a BIOS, mind a processzor számára hozzáférhetőek, és ezek az adatok szükségesek a különböző alkatrészek és perifériák kezeléséhez. A CMOS nem jelent mást a PC-k esetében, mint egy memóriaegységet, amelyben ezek a fontos változók kerülnek tárolásra. A kis áramfelvétel miatt elég egy akkumulátorral táplálni, hogy ne veszítse el tartalmát – legalább négyöt évig elegendő az adatok tárolásához. A CMOS setup általában a bekapcsolás után a memóriateszt alatt egy adott billentyű lenyomásával érhető el, általában a DEL billentyű szokott lenni. Előfordulhatnak azonban speciális, lemez behelyezésére induló setup-ok is, bár ez inkább a 286-os korszakban volt divat.

Hála a PC-k sokszínű világának, a CMOS setup területén is összevisszaság uralkodik. Mint említettem, a keretprogram és a beállítási lehetőségek a BIOS-ból származnak, s ahány BIOS, annyi CMOS setup létezik. Éppen ezért itt

csak a fontosabb pontok fognak szerepelni, hiszen a PC barkács sem lenne sikeres egy telefonkönyv méretű különkiadás formájában. Az első bekapcsoláskor a BIOS egyébként is feltölti a CMOS-t adatokkal, melyek mellett mindenképpen működni fog, csak esetleg nem hozza ki a maximális teljesítményt az adott konfigurációból. A továbbiakban nézzük egy egyszerű, PCI buszos, alaplapra integrált IDE vezérlővel felszerelt konfiguráció főbb beállításait.

Elméletben ugyan nem lehet elrontani a BIOS beállításokkal a gépet, de mi itt a gyakorlatról beszélgetünk, és előfordul-

hat, hogy olyan értékeket sikerül beírogatni, hogy már a beállítási lehetőségig sem jutunk újraindítás-kor. Először is, ne változtassunk egyszerre sokat a BIOS alapértelmezett beállításain, inkább több körben próbáljuk ki elképzeléseinket, mindig megnézve, hogy az operációs rendszer is működőképes marad-e. Erre valamilyen számításgépes alkalmazás elindítása nagyon alkalmas, és ha még valamelyik lemezegységet is megtekeri, akkor még jobb. Például indítsunk be valami rövid 10-20mp-es MPEG tömörítést, természetesen Windows-ban, ha végigfut, akkor gromek, lehet kilépni és tovább piszkálni a BIOS-t. Amennyiben mégis sikerül teljesen kiütni a gépet, akkor az alaplap leírásban meg kell keresni a CMOS-ra hivatkozó jumpert és „kisütés” állásba tenni, majd legalább negyed órára úgy hagyni. Nyugodtan lehet hosszabb időtartamra is, makacsabb CMOS esetében néha még fél óra is kevés lehet, de természetesen ezt a hüvészkedést kikapcsolt állapotban végezzük, és ne a BIOS átírásához való jumpert piszkáljuk, mert azal tényleg haza lehet vágni az alaplapot. Legyen szó bármilyen CMOS setupról, mindenképpen menüpon-tokból álló felülettel találkozunk, bár az AMI WIN-BIOS-nak keresztelt érdekesség grafikus felületet és egeres kezelési lehetőséget kínál, természetesen ott is elvégezhető minden billentyűzetről. Vágjunk bele:



rutinok gyűjteménye, amin keresztül a processzor megszólítja azokat. A beállítá-sokhoz a BIOS csak a kérdéseket adja, a válaszok máshol kerülnek tárolásra. Régebben főként EPROM-okat (speciális mó-don, általában UV fényel törölhető, csak olvasható memória), bár már inkább Flash-PROM, vagy EEPROM áramköröket használnak erre a célra, melyek törölhetőek és újraindíthatók ugyan kiemelés és speciális eszközök nélkül is (BIOS upgrade), de általános használatuk során szintén ROM-ként (vagyis csak olvasható memóriaként) viselkednek. Bár nagyon rossz vicc, de

**SPRINT Computer Kft.**  
 1087 Budaörsi út 3.  
 Tel: 118-4815 210-4836 Fax: 313-4866  
 1068 Felsőerdősor u. 7.  
 Tel/fax: 462-4785, 341-0728

**WWW.SPRINT.HU**

2000 Flipper	1 100	...	8 100
3 koponya, Toltec	6 700	...	8 600
688I Hunter Killer	8 800	...	8 800
Creatures	4 300	...	8 600

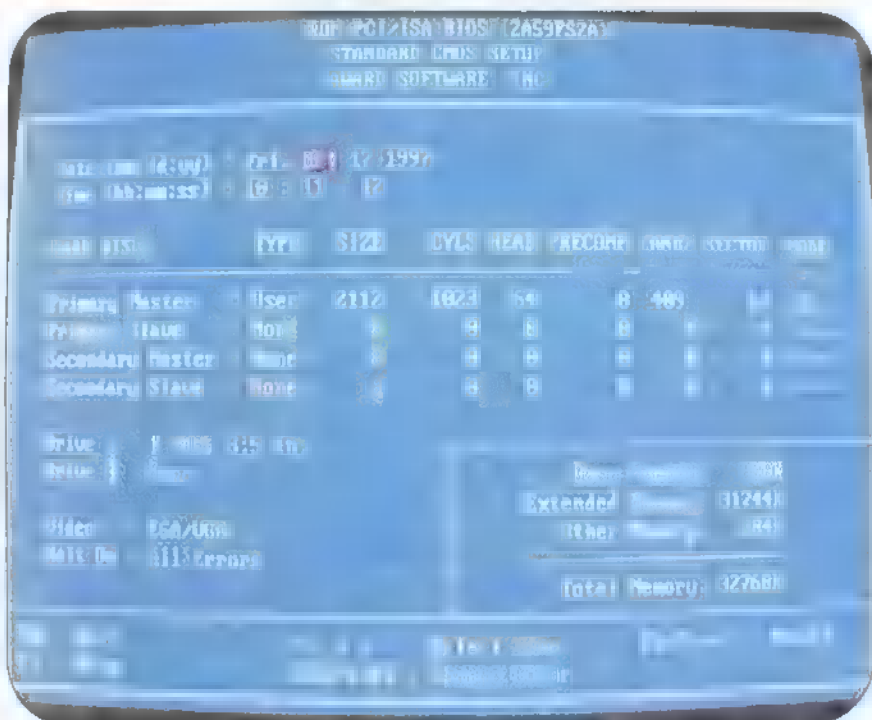
**DVD CD-k, SZKENNEREK**

MegaPack 7	6 900	...	10 200
Power F1, SWIV	7 900	...	10 300
Outlaws	9 700	...	10 700
Power F1, SWIV	7 900	...	10 500

**5% kedvezmény 2db vásárlásakor**

**Teljes Mierosoft szoftver csomag**

Amink az ÁFA-t nem tartalmazzuk



felettiekre jutó lemezterületet nem tudjuk használni. *Large*, a cilinderek számát felezi, a fejek számát duplázza, így az egész lemezterület elérhető, de az elérési sebesség a maximális. *LBA*, pontosan a nagy vinyók kezelésére találták ki, így ha muszáj másik két pont valamelyikét választanunk (például olyan beállítással írtak rá adatokat, melyeket meg akarunk tartani), akkor ezt használjuk. Az IDE HDD auto detection a CD-ROM-ot nem szokta kimutatni, azt a bootolás előtt megtekeri, legalábbis az olyan alaplapok, amelyek képesek róla bootolni.

**Standard CMOS Setup:** ez egy olyan menüpont, amelyre igaz, hogy alapértelmezett ada-

tokkal is működő gépet eredményez. Itt kell beállítani a dátumot, az időt és a floppy meghajtó(k) típusait. A dátum és idő beállítása értelemeszerű, a floppy drive-okat „A” és „B”-ként különbözteti meg – olyan sorrendben kell megnevezni őket, amint a bekötésük történt, ha felcserélve akarjuk használni, annak megadására a későbbiekben lesz mód. A merevlemez adatát itt kézzel lehet beállítani, illetve listából választani. A monitor vezérlő beállítása, a billentyűzet meglétének és a memória méretének felismerése automatikus. *Halt On:* itt azt határozhatjuk meg, hogy milyen hibánál álljon meg hibáüzenettel, és melyeket hagyja figyelmen kívül az operációs rendszer töltését megelőző önteszt (pl: keyboard, ekkor nem szól lezárt billentyűzet miatt).

**BIOS feature setup:** menjünk végig a menüben. *CPU internal cache:* a processzor belső gyorsmemóriájának engedélyezése, letiltása jelentős sebességvesztést eredményezhet. *External cache:* az alaplapon található cache engedélyezése, ha letiltása nem vezet mérhető sebességcsök-

kenéshez, akkor biztosak lehetünk benne, hogy sikerült szert tennünk a Gagyí Kft. egyik remek hamis-cache típusú alaplapjára (magyarán: átvágtak). *Boot Sequence:* azt állíthatjuk be, hogy milyen sorrendben keressen rendszerállományokat a gép a különböző meghajtókon. Beállítható tetszőleges sorrendben, pontosabban a BIOS által kínált lehetőségek szerint: „A” és „C” meghajtó, esetleg CD-ROM, de akad olyan, ahol SCSI is szerepel a lehetőségek között. *Floppy seek at boot:* ez az opció még a 360-as és 720-as drive-ok számára lett kitalálva, az újabb meghajtók némelyike elég morcos arra a durva rángatásra, amit bekapcsolt állapota jelent. *Swap floppy drive:* a két lemez meghajtó felcserélve mutatkozik az operációs rendszerben, de egyes operációs rendszerek háklisak erre, így ha tehetjük, inkább a kívánt sorrendben madzagoljuk fel a meghajtókat. *Mindenféle Shadow:* első megabyte memória 640KB feletti részét a BIOS lefoglalja magának, úgynevezett árnyék RAM-nak. A nem lefoglalt területet lehet cache-nek használni, de nem érdemes babrálni a default beállításokkal, mivel ha kihúzzuk a BIOS alól egy a számára fontos területet, jócskán megkavarhatjuk a konfi lelkivilágát.

Bár csak a legfontosabb, és állítgatásra érdemes, pontosabban hasznát hajtó pontokkal próbáltam foglalkozni, mégis kevésnek bizonyult a hely, így a jövő hónap még a CMOS setup hónapja lesz.

**IDE auto detection:** bár sokadik a sorban, mégis célszerű elsőként ezt menüpontot választani. Itt egy automatikus felismerési rutin fut végig az összes lehetséges IDE csatornán – Primary Master és Slave, Secondary Master és Slave. A talált merevlemezeket felkínálja elfogadásra, amennyiben az adatok egyeznek a beszerelt merevlemez adatával, fogadjuk el őket, így automatikusan bekerülnek a meghajtó lista megfelelő helyére. Az 1024-nél több cilindernél többet használó vinyóknál három lehetséges kezelési mód közül választhatunk. *Normal*, így 1024 cilinder

## Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.  
H-P: 9.30-18.00 Sz.: 9.00-13.00  
Tel: 131-0518, Fax: 111-8671  
http://www.inext.hu/~ready

### TELJEK ADATRENDSZEREK

<b>READY STATION</b>	97.000 Ft
IBM 6x200, 8MB RAM, 1GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
<b>READY OPTIMAL</b>	135.000 Ft
Intel P150, 16 MB RAM, 1.6 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA, 20x CD	
<b>PROFESSIONAL</b>	196.500 Ft
Intel P166MMX, 32MB RAM, 2.1GB HDD, 1,44 FDD, 15" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 2MB VGA, 20xCD, SB16	
Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.	

### Alkatrészek teljes

SoundBlaster AWE 32 OEM / AWE 64	14.400 / 16.000 Ft
2-6 Sony / 4-6 Pana cd író kit	74.600 / 106.500 Ft
Diamond Monster 3D 4MB	31.200 Ft
US Robotics 33.6 / 33.6 külső	18.600 / 12.800 Ft
HP / Epson / Canon nyomtatók	

Árlistánkat faxbankból is lekértheted:  
2-333-666 / 1310#  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!



### Mr. Joe GUN:

GIGABYTE TX alaplap 75-250 MHz. 512KB cache ATX

Intel 200 MHz MMX CPU 3,2 GB QUANTUM HDD 32 MB SDRAM.

24x CD. HERCULES STINGRAY 128 bit / 6MB PCI VGA OEM kártya és 3D gyorsító egyben + Pandemonium; Forma 1.

1.44 FDD. Midi ház. WIN95 105 gombos bill. MS-Mouse. Sound Blaster 16. /Creative/. 15" AMAGA Monitor digitális.

267.530.-

Egyéni konfigurációk összeállítása megrendelésre. Játékok és folyóiratok nagy választékban, kedvező áron!

G. üzletház

**Mr. Joe Computer**

1074. Bp., Rákóczi út 68.

Tel: 351-09-(24-27)/113 m.

Gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk!  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!



KICSI, SÁRGA, VESZÉLYES?

# VÍZÉLY Webesnek áll a világ

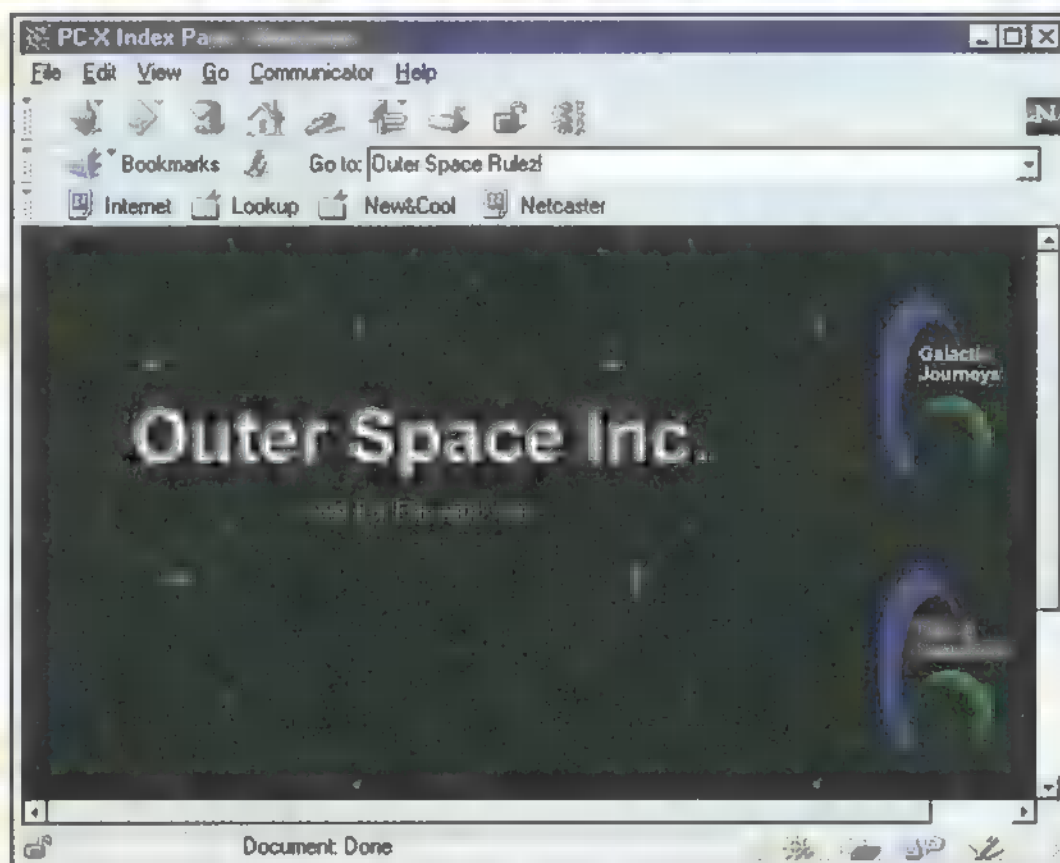
Zuzer The Hun azt ígérte, hogy grafikával erősen támogatott Web oldalt fogunk összerakni ezen cikk alapján. És ez így is lesz. Ehhez semmi más nem kell, mint mindaz, amit eddig megtanultunk az előző cikkekből, de aki hiányzott ■ órákról, az se izguljon és/vagy bánkódjon, mert ezen írás alapján is menni fog a dolog. Viszont ez azt is jelenti, hogy felnőtt korba lépünk, és ■ jövő hónaptól már nem a HTML és Internet alapjain rágódunk, hanem haladó cikkekkkel találkozhat minden kedves érdeklődő. Hát igen, az élet kemény, de itt, ■ PC-X-ben legalább igazságos is. Ámen.

Szóval, grafikával és minden eddigi HTML fogással támogatott felület következik, tatatatááá! Szoftver nem kell hozzá más, mint az eddigi grafikával foglalkozó cikkekből már jól ismert Photoshop (4-es verzió, ha lehet, de persze ■ régebbi verziókkal is működik kisebb-nagyobb, de inkább kisebb különbségekkel), ehhez egy plug-in, nevezetesen az Eye Candy (régebben Black Box) nevezetű, az Alien Software által forgalomba hozott demo csoda, a Drop Shadow. Található a CD Mélyvíz könyvtárának ZUZER al-könyvtárában.

Csak és csakis a cikk kedvéért kitaláltam egy céget, ami jövőbeni űrutazásokkal foglalkozik, remélem, hogy megbocsát ■ kedves olvasó. A cég neve Outer Space Incorporated, azaz Világűr Vállalat, vagy valami ilyesmi. Amit most fogunk csinálni, ■ egy úgynevezett corporate design (kórpörét dizájn), ■ komoly céges megjelenés – vagyis ennek egy poénosabb változata –, az angolért elnézést kérek, de hát végül is ez az Internet nyelve, nem más. Lássuk. Kezdjük mindjárt a háttérrel. CTRL N-nel New Image, ■ egy 100x100-as RGB lesz, háttér fekete. Adsz neki egy 40-es Uniform Monochrome Noise-t, majd egy-két Lens Flare-t (tudod, Filter-Render-Lens Flare), de ezek ne legyenek nagyobbak, mint 15-20%. Ekkor nagyítsd fel ■ Image-t 250x250-re, és izlés szerint Image-Adjust-Levelezd, hogy ne legyen túlságosan világos, ami esetleg zavarná a szöveget, ami az előtérbe fog kerülni. ALT I m i-vel alakítsd át 5 bitesre (picit több-kevesebb nem sokat számít se letöltési időben – file méret –, se kinézet-

ben), majd mentsd el, mint mondjuk stars.gif (persze megteszi sima random noise is, de hát az oly snassz, nemde.

Most pedig, ahogy azt eddig is tudtátok, ■ <BODY> TAG-ben kell megadni a háttér Image definíciót, ■ <BODY BACKGROUND=„stars.gif”>. Ha most elmentitek a HTML file-t, és megnézik a Browserben, akkor egy viszonylag csillagos ég-szerű dolgot kaptok. Következő dolog a cég neve, nyomás vissza Photoshopba. Ehhez nyiss egy new image-t (CTRL N), ami 350x60-as RGB Image. 40-es Arial betű (SGI vagy Macintosh gépen inkább Helvetica, haha;



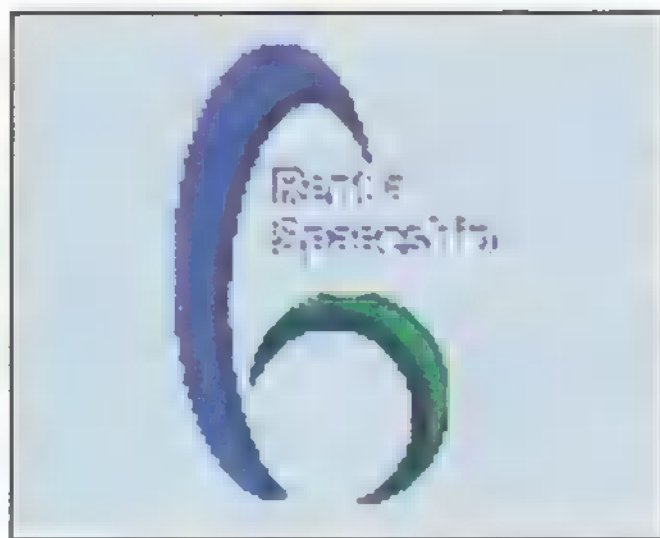
most, hogy a Mac ennyire halott, az SGI marad azoknak, akik nem ■ saját pénzüket költik), mégpedig egy új Layerben, ■ háttér fekete, ■ betű, azaz ■ előtér fehér. Most jelöld ki az Outer Space Inc. egész fehér területét (Magic Wand Tool, Select Similar). Választ ■ inverzét (Select Inverse), majd Feather 1 pixel, és most használjuk ■ „Filter Eye Candy Drop Shadow”-t. Ez így, ■ a betűkön kívüli kijelöléssel a betűk belsejét vájja ki, de persze majd próbáld ki ■ fordítottját, végül is erre találták ki. Beállításokat nem közlök pontosan, mehetnek izlés szerint. Most ALT I m i-vel Indexed Image-t csinálhatsz belőle (5 bit Adaptive pont jó lesz), majd File-Export GIF 89a-val (azaz transzparens, ■ átlátszó GIF-fel) eltörölheted ■ Image ■ kívánt, teljesen (vagy részben) fekete részeit. Nem kell túlzásba vinni, hiszen a háttér amúgy is elég sötét és elég egységes ahhoz, hogy a megmaradó szürkésebb részek ne látszódnak. Lényeg, hogy a felirat Anti-Aliased szélei (hogy az mi, arról már volt szó) megmaradjanak és ■ legyen töredezett a végeredmény.

A főcímet egy 600 széles TABLE-be rakd, középre és felülre igazított CELL-ben. Alá jön ■ társaság jelmondata, ennek szintén Arial a betűtípusa, ebben ■ Face=Arial és Family=Arial TAG-ek segítenek, attól függően, hogy Microsoft Explorer vagy Netscape Navigator/Communicator használod. Kezdőknek érdemes ezekkel a paraméterekkel megismerkedni és eljátszani. A néhány <BR> TAG azért kell, hogy a főcím ■ a lap legtetőjén legyen. Image esetében persze használható a <VSPACE> TAG is, de akkor az alatta levő dolgoktól is messzebb kerül. Mostanra a HTML file-nak így kell kinéznie.

```
<html>
<head>
```

```
<title>PC-X Index Page</title>
</head>
<body bgcolor=black text=white background=stars.gif>
<table width=600 height=300 cellpadding=0 cellspacing=0>
<tr>
<td align=center valign=top>
<br><br><br><br>
<img src=space.gif><br><font
face=arial family=arial size=2
color=cccccc>
-We Fly Far with You-
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Jöhetnek az ikonok. Készíts egy 150x150-es RGB Image-t fekete háttérrel. Húzz egy Elliptical Marquee-t valahova a közepe tájára, majd invertáld a kiválasztott területet (Select - Invert Selection). Vedd elő a Drop Shadow Plug-Int, Color legyen kék, a többi beállítással pedig játssz el attól függően, hogy mekkora ■ kiválasztott területed, és milyen az ízlésed. Nem lesz nehéz ezzel a könnyen kezelhető Interface-szel és Real Time Preview-val. Úgy érzem, az Alien minden Plug-Inja dicséretes ebből a szempontból, arról ■ is beszélve, hogy mindenki számára hasznos a legtöbbje. Ez itt nem ■ reklám helye, csak objektív megállapítás, cserébe viszont elmondom, hogy sokszor makrancoskodik a Drop Shadow, pl. előfordul, hogy az OK gomb (vagyis a pipa gomb) lenyomása után nem a kívánt eredmény, hanem újra a Plug-In ablakja jelenik meg. Ebben az



esetben okézz, illetve pipáld megint. Most csinálj egy új Marquee-t (először klikkeléssel töröld az előző kiválasztást), legyen a kész félholdon belül valahol. Ebben a esetben hasznos tudni, hogy a SHIFT folyamatos nyomva tartásával lehet a méreteket egységesíteni, azaz nem ellipszis, hanem kör keletkezik emígyen. Menj megint a Drop Shadow-ra, ehhez nem kell más tenned, mint ALT CTRL F-t nyomni, ekkor nem ismétlődik az utolsó effekt, mint a CTRL F esetében, hanem ugyanaz a dialógusablak, vagy mifene interface pat-

tan fel. A shadow Color legyen zöld, az árnyék szöge meg az előzőnek az ellentétje. A többi beállítás, mint láthatod, megmarad a Last Used opciónál. Most következik a felirat, ez semmi különös, csupán egy icipici Arial típusú két sorban. Csinálj belőle Indexed Image-t, ahogyan eddig is (ALT i + i), Adaptive és 5 bit megint csak megteszi, Diffusion dither legyen beállítva, csakúgy, mint az elején. Most ugyanúgy exportáld, mint a főcímet.

Készíts még egy pár ikont, majd rakd be őket az oldalba. Ehhez nem kell más, mint a <TABLE>-be behelyezni még egy CELL-t a

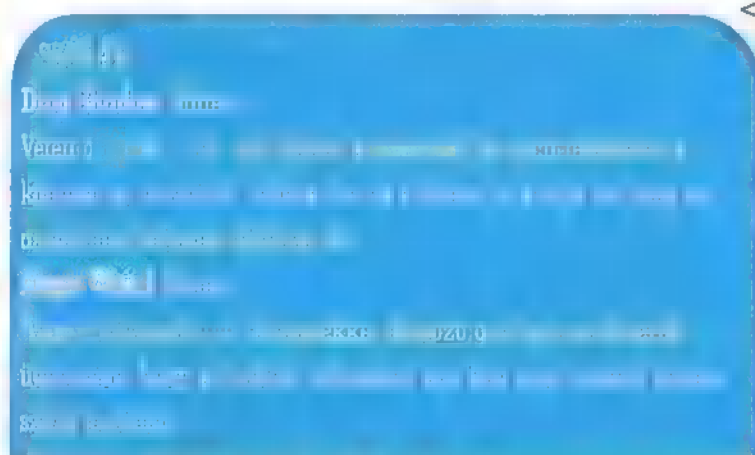
<TD> TAG-gel. Persze nem árt, ha az ikonok mutatnak is valahova, tehát <a href=galactic.html><img src=galactic.gif border=0></a> Most a változott

HTML:

```
<html>
<head>
<title>PC-X Index Page</title>
</head>
<body bgcolor=black text=white
```

```
background=stars.gif>
<table width=600 height=300 cell-
padding=0 cellspacing=0>
<tr>
<td align=center valign=top>
<br><br><br><br>
<img src=space.gif><br><font
face=arial family=arial size=2
color=cceccc>
-We Fly Far with You-
</td>
<td width=25 valign=top>
<a href=galactic.html><img
src=galactic.gif
border=0></a><br>
<img src=rent.gif><br>
<img src=moon.gif>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

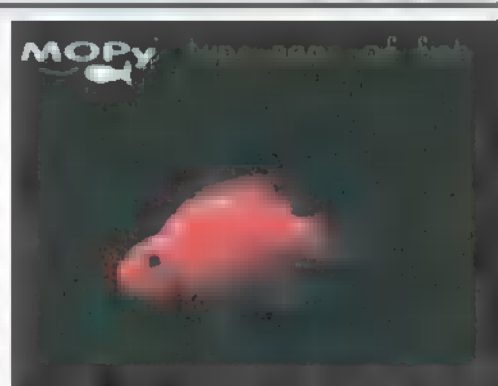
No, ezzel megvolnánk. A jövőben is mindig szívesen várom mindenféle kérdéseiteket, természetesen a teljesen kezdőket is, attól függetlenül, hogy elkövetkezendőkben kevésbé köztudott dolgok fognak előkerülni.



E hónapban is elsősorban az InterBalatonon szörfözünk, azaz jobbra érdekesebb, hazai siteokra hívjuk fel a figyelmeteket. Itt van például mindjárt a Planetarium lapja ([www.planetarium.hu](http://www.planetarium.hu)), ahonnan többek között találsz elágazásokat az idén nagyon aktuális Mars-kutatással foglalkozó címekre, megtekintheted a Lézerszínház előadásainak időpontjait is, no meg böngészhetsz egy nagy rakás cím között, amik csakis a csillagászat területeire mutatnak. Drogtalanságról szól a [www.nodrog.hu](http://www.nodrog.hu), a Kábítószerellenes Bizottság Honlapja. Igen, így, hivatalosan, ahol nem elsősorban a propaganda került előtérbe: elolvashatod a Bizottság munkaprogramját, jelentéseit, s találsz infót a drogellenes programokról is.



Érdekes site-ra leltem Andressw Iván ajánlatában: a [www.lib.klte.hu/klte/students/katona](http://www.lib.klte.hu/klte/students/katona) címen megtudhatod, mik a jövőbeni katona kötelességei, és lehetőségei, hogy „kibújjon” a szolgálat alól. Szóval, ha kétségeid vannak a teendőid iránt, például a szolgálat-halasztást illetően, bátran keresd fel e helyet. Van itt valami, ami Zongnak is van már, sőt Newlocalnak is. Igen, belepityegnek a szerkesztőség életébe is a tamagocsik, fene a csipogójukat. Ha azonban úgy gondold, itt az ideje, hogy egy virtuális halat engedj a képernyődre, a [www.hp.com/go/fish](http://www.hp.com/go/fish) helyről ingyen töltheted le a Hewlett-Packard VR halacsckáját. Ha azonban „normális” támogatásra vágysz, interneten is nevelhetsz egyet ([www.msaka.com/tama/](http://www.msaka.com/tama/)), de akár le is töltheted Windows alá. Végezetül, a hamarosan megjelenő Quake 2 adja az aktualitást a [www.quake2.com](http://www.quake2.com)-nak, ahol mindent megtudhatsz a „kvék-mániáról”, amit csak akarsz.

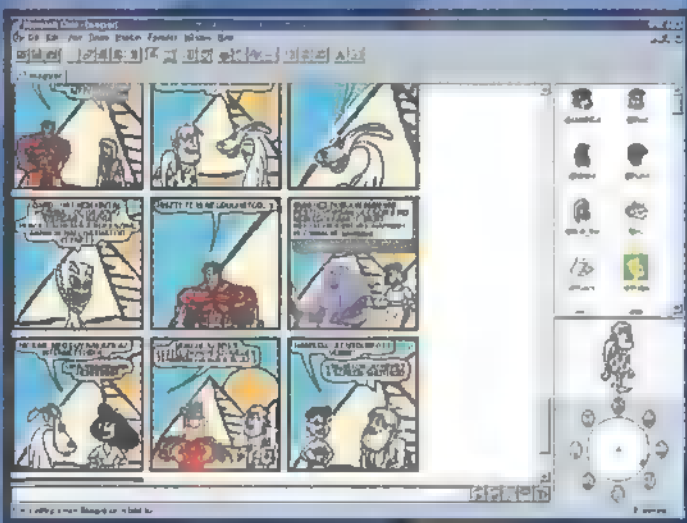


# VÍZÉLY

# Internet = OSZVÉR

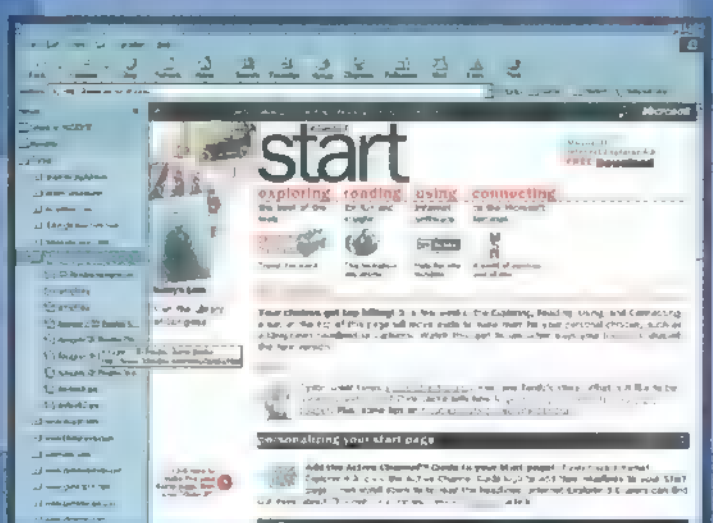
TRI szerint furcsa állni ez a Microsoft IE bár Win95 alatt működik. A vezetés a most rendszer felé továbbá páfordulásnak mint az köztudott a képviselői beszéltek aztán most idiklái sikerült felzárkózni a 4-esi nem kezdtek el merre ma

M kevés hely rendszere neve a bongeszo oldalának felhasználói az Active és az kívü a Favorites-re es utóbb katasztrófa A szörítőzhets azok hozzászoktak



aktív webtartalom misztikus normális definíciója szó szerintem amerikai címre is em és a és be akarsz egy az lálni és az korábban

emlékítésre méltó a terhoditása lelszes szerinti különöböző a linkék HTML kisebi stílusa színe



Hogy ez a demók között található spectrumos Asteroidot egy oldal Az sorok hosszan érintve DirectX-et könnyebb kapcsolódási helyeti a Mail News-1 Két hibba

de nem utolsó tovább cég saját specialitása a beszélgetéseket résztvevők terrel szeretnénk részt venni a minit hozzászólásukhoz. üs mérges vozó A naga is se- ipikus választi A működik normális IRC vereken is (lásd

**Koprocesszor programozás** (és ADLIB és ADLIB-GOLD Cheat-ek) IRLI lejátszás? 32 bites felültek program MS-DOS-en és

hogy is mint Windows-os HTML-nek file-ok használata még hogy DOS-bó WinNT oprendszer lehet olvasni Kerlek benneteket e-Mail és

# INGYEN CD-t

választhat akár 5000.-Ft értékben  
ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kínálatunkról havonta küldünk tájékoztatót

## Használt CD-ROM vétele-eladása

- akár a legfrissebb CD-k is fellelhetők
- 30-60%-al olcsóbbak az újnál
- máshol már nem kapható ritkaságok

## HOZD BE végigjátszott CD lemezeidet

- a beadott CD-k 90%-a elkel
- eladó kötheti ki az eladási árat

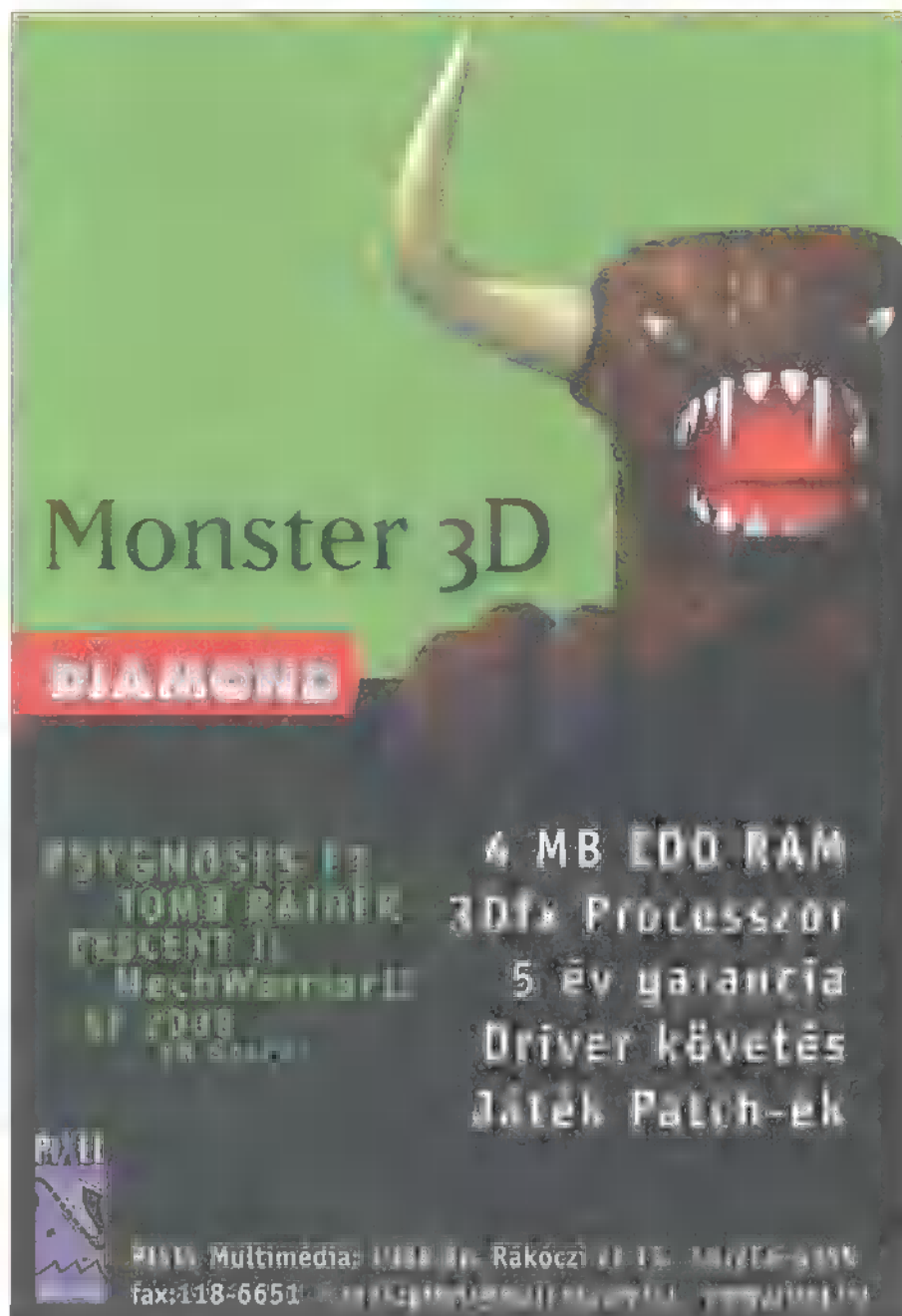
## Készpénzért vagy bizományba

**Minden CD-t átveszünk**

**CD-ROM LEMEZEK**

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.  
/közel a Nyugati p.u.-hoz/  
Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com  
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

910f



# Monster 3D

**DIAMOND**

PSYGNOSIS-ET  
TOMB RAINIER  
RESCENT II  
MechWarriorII  
M. 2000  
TR. 2000

4 MB EDD RAM  
3Dfx Processzor  
5 év garancia  
Driver követés  
Játék Patch-ek

PISTV. Multimédia: 1138. st. Rákóczi út 15. 1122DF-9199  
fax: 118-6651



# GAMELAND

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 281-1471, 283-0230/36  
Nyitvatartás: H-P: 10:00-20:00, SZ-V: 10:00-18:00  
1078 Budapest, Erzsébet tér. 41, Tel.: 342-0468  
Nyitvatartás: H-P: 10:00-20:00, SZ-V: 10:00-18:00

Már most elkezdjük  
**KARÁCSONYI AKCIÓNKAT!!!**  
Október 1. és december 15. között  
tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!

**Fődíj:**  
CD-ROM

Rengeteg egyéb **MEGLEPETÉS!!!**

Ha valamelyik CD **új/**  
**már** sehol sem kapható?

**&** Kérd **ingyenes**  
tájékoztatónkat  
és árlistánkat!!!

**Jedi Knight - Dark Forces 2**

Rövid határidővel  
munkánk  
vállalunk!

TRÁKNER ismételt a kérdéseket, majd kiderített, hogy a kérdés azonos. Másnap minden kedveskedő minden kedveskedő felől a kérdéssel. Az új kérdés, melyben azonos rövid válasz volt, az volt, hogy van a számítógépben a vírusok és az új vírusok. A válaszok között a leggyakoribb válasz az volt, hogy a vírusok a hálózati kábelek mellé. A kérdések nagyon sokáig tartottak, az minden esetben a hálózati kábelek mellé. Az új kérdés, melyben azonos rövid válasz volt, az volt, hogy van a számítógépben a vírusok és az új vírusok. A válaszok között a leggyakoribb válasz az volt, hogy a vírusok a hálózati kábelek mellé. A kérdések nagyon sokáig tartottak, az minden esetben a hálózati kábelek mellé.

És a leggyakoribb válasz az volt, hogy a vírusok a hálózati kábelek mellé. Az új kérdés, melyben azonos rövid válasz volt, az volt, hogy van a számítógépben a vírusok és az új vírusok. A válaszok között a leggyakoribb válasz az volt, hogy a vírusok a hálózati kábelek mellé. A kérdések nagyon sokáig tartottak, az minden esetben a hálózati kábelek mellé.

1. Mi okozhatja azt a hibát, hogy a modem használatakor az egyik nem használható?
2. Milyen eszközök tartoznak a számítógépbe?
3. Milyen típusú helikopter a Eurocopter?
4. Milyen típusú számítógép a Pentium?
5. Milyen eszközök tartoznak a számítógépbe?
6. Milyen típusú számítógép a Pentium?

# A Nagy Játék

## PC-X COMPUTER CLUB

A DÉLI PÁLYADARTRÁL  
 1910 BUDAPEST,  
 MÁRVÁNY U. 17.  
 BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL.



Kérem szépen, túl vagyunk rajta! No, nem mintha nem lett volna kellemes a megnyitó, de sok fáradtság van a graffitis falak mögött – ettől függetlenül a PC-X Club időre elkészült. Trau vár mindenkit hétfőtől-péntekig 12-18 óráig, ha pedig előfizetnél, hiányzik egy régebbi számunk, vagy esetleg törötten landolt a CD a postaládádba, akkor az Ügyfélszolgálaton Szilvi segít.



# M VÍZ ÉT Y Z

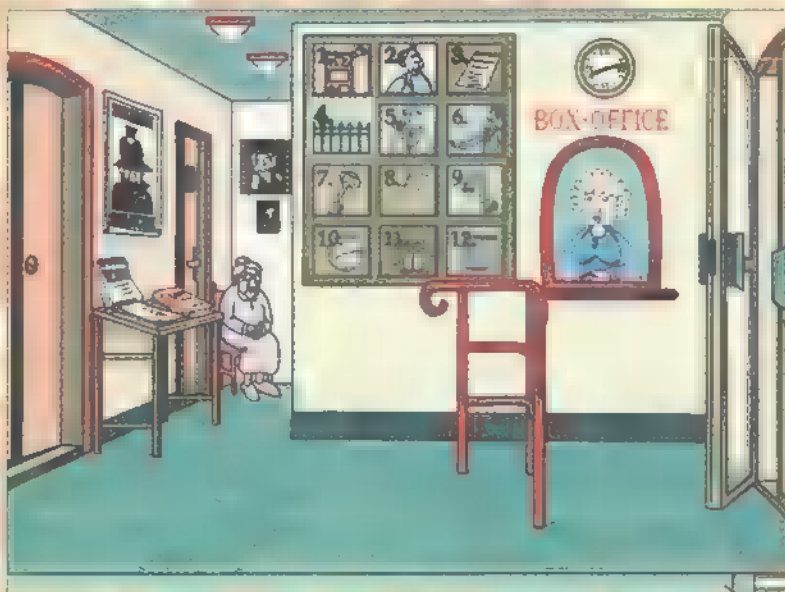
# LOPVA angolul

English by Stealth

A hajai Profi-Média Kft. ismét nevéhez és hagyományaihoz hűt alkotott. Az egyik leg(él)ismertebb, magyar szerzők által „elkövetelt” angol nyelvkönyvet, a „Czobor-Horlai”-t készítették el multimédiás formában – Zazu öröme.

Az idei Comptairen – többek között – ■ sorozat első, kezdőknek, illetve újrakezdőknek szóló darabjával jelentek meg. A sorozat egy izgalmas TV-krimin keresztül vezet be a nézőt, a felhasználót az angol nyelv rejtelmeibe. Az első részben megismerkedünk a szereplőkkel „Gentleman” Henryvel és bandájával, akik az évszázad büntetetté készülnek, ám mindig közbejön valami. A közel egyórás filmet tizenkét epizódban nézhetjük meg. Az egyes részek után különböző feladatokat kell megoldanunk, ezek között vannak szövegértési, olvasási, írási, szókincsfejlesztő, nyelvtani tudást fejlesztő, sőt kiejtést gyakoroltató feladatok, valamint keresztrejtvények. Összesen 360 ilyen feladatot, gyakorlatot kell megoldanunk a teljes tanfolyam során.

A programban mindezeket kívül egy 1500 szavas hangos szótárt, egy hangos kifejezéstárat és egy 50 oldalas – részben hangos – nyelvtankönyvet is találunk.



## Hypie – Angol szótár

Hypie, már amennyire én meg tudtam állapítani, egy meztelen csiga. Megmondom őszintén fogalmam sincs, miért pont egy csiga lett a program névadója, de szerencsére maga a program nem csigalassúsággal működik. A program úgy működik, mint minden más hasonló program: kiválasztjuk melyik nyelvről kívánunk fordítani, majd begépeljük a szót, és ha szerencsénk van, akkor a gép megtalálja a megfelelő szót ■ adatbázisban, és kírja az összes megfelelő szót. Ami nekem nagyon tetszett, hogy a szótár tanítható, tehát új szavakat és kapcsolatokat adhatunk meg, amit elment a merevlemezre, és ezek után ugyanígy tudja, mint ■ CD-n lévő szavakat.

Néhány apró hibát is találtam, mert az hagyján, hogy néhány alapszót nem ismer a program (pl. combat), de hogy a `to be`-re azt mondja, hogy nem találja, azért az nem semmi. Aztán végül rájöttem, hogy bennem van a hiba, mert nem így írtam: `to be, was/were, been`. Ezt azért nem kellett volna.

Ezen apróságok ellenére szerintem nagyon kedves kis szótárprogram, és nem utolsó sorban még használható is.

könyv eredeti hanganyaga volt, és amelyen – szinte kivétel nélkül – angol anyanyelvű színészek adják elő a történetet.

Akinek ■ Internet hozzáférése, ■ egy kis különdíj megfizetésével házi-angoltanárra is szert tehet. Az olyan feladatokat, amelyeket elég nehéz software-esen ellenőrizni, például egy fogalmazást, egyszerűen levélként elküldi ■ hálón keresztül egy angoltanárnak, aki kijavítja és visszaküldi a felhasználónak.

Pelace™ még két apróbb, magyar multimédiás termékkel szeretne bemutatni az oldalon.

## Az 1. magyar családi CD-ROM

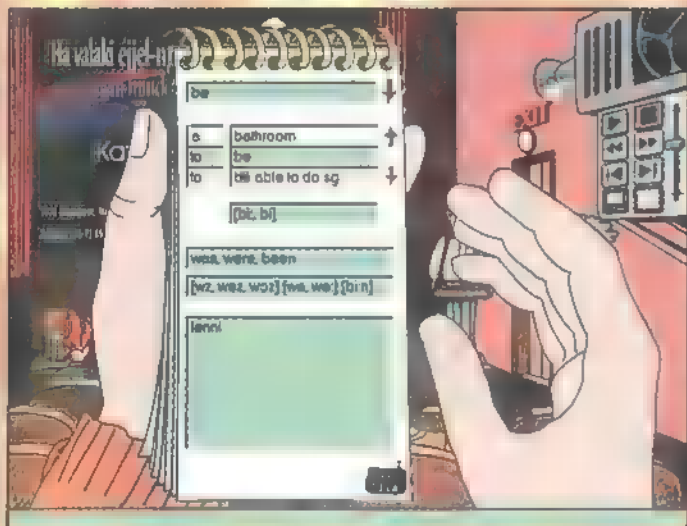
Ez ■ CD a család minden tagjának szeretne nyújtani valamit. Több különálló kis programcska kapott rajta helyet. Ebből talán a legérdekesebb Bornemissza Annának, I. Apafi Mihály feleségének szakácskönyve 1680-ból. Külön szótárt mellékeltek hozzá a készítőik, mert az akkori nyelvezet kissé elüt a maiétól, és elég nehéz lenne főzni, hogy gőzünk sincs miről is van szó. Mondjuk ember a talpán, aki ebből a könyvből valamit is megcsinál, szerintem inkább csak érdekességként került fel a CD-re. De ennek ellenére lehet próbálkozni.

Azért ■ főzés szerelmeseinek fölkerült egy könnyebben emészthető anyag is a korongra, mégpedig egy mai, közérthető nyelven írt, normális szakácskönyv. Több mint száz recept közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, és némelyikhez még képeket is találhatunk.

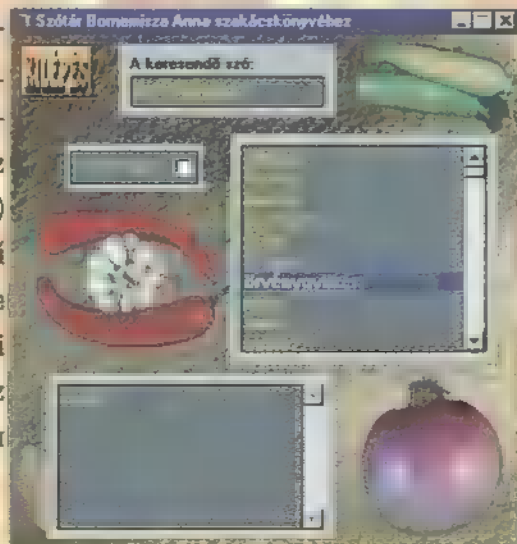
Kutakodásaim alatt találtam még egy számítástechnikai angol magyar szótárt is, ami a szaknyelvet nem ismerők számára

próbálja megvilágítani egy-egy szó vagy rövidítés jelentését.

Találhatunk még 67 MB Internetes segédprogramot is, és 10 elég híres játék shareware változatát is (pl. Duke Nukem 3D, Quake, Worms stb.).



A szótárban nemcsak az egyes szavak jelentését találjuk meg, de a fonetikus írásmódját, sőt a rendhagyó igéknel a múlt idejű alakot, alakokat is. A szótárban az egyes szavakra, illetve ■ kifejezéstárban az egyes kifejezésekre kattintva meg is hallgathatjuk a szót, kiejtést. A szótár nagyságára jellemző, hogy ■ összes szó felolvasása több mint fél óráig, egészen pontosan 33 perc és 21 másodpercig tart, valamint ■ összes kifejezés „ledarálása” is közel negyed órát vesz igénybe. Ami ■ haladóbbaknak érdekes lehet még, az az angol-angol értelmező szótár. Ugyanis kezelési nyelvnek az angolt választva (ezt menet közben is lehet változtatni) ■ szótárban ■ egyes szavaknál rövid angol nyelvű magyarázatokat találunk. Ez főleg a tanfolyam vége felé lehet érdekes, hiszen ezek megértéséhez némi alapszókincsre azért szükség van. A hangos részhez még annyit el kell mondani, hogy az alapanyag a



# VÍZÉLY BOOLEAN hegycsúcsok

## 3D Studio Max

Főleg a Boolean Operations használatát tanulhatja meg, akinek érdekel, illetve megtudjuk, mire jó a Multi-Sub Material, és még a Material Modifierre is fény derül... és rengeteg henteskötevény... Zuzer The Hun túl van az életveszélyen, s mostantól kezdve megpróbál értelmesen beszélni: e havi animációnk részletekbe menő leírása is következik.

Nem lafacafázom, kezdem a szobát a berendezési tárgyával, az asztallal. Fogok egy 220, 160, -10 Box-ot 10, 10, 2 szegmással, adok neki egy Mesh Smooth-ot, ami minden paraméterben Default, kivéve, hogy az Iterations az 2. Csinálok ugyanide egy 205, 145, -3 Box-ot is, aztán Create - Compound Objects, Boolean, Subtract B-A (ha a második Box van kiválasztva, illetve A-B, ha első - világos, kivonjuk a kisebbet a nagyobból). Mivel itt egy asztalról van szó, ez azért kell, hogy a kockák olyan könnyen, már ha az asztal tulajának kockázásra szottyanna kedve. Amint kész van, nevezzük el a tárgyat asztalnak. Mindig jó, ha nevet adunk a kész dolgoknak, mert egy idő után, mondjuk, ha van már 20 Box a Scene-ben, egy kicsit nehéz lesz eligazodni. Most csinálj még egy Box-ot (lehet az elején úgy kezdeni, hogy SHIFT-MOVE TOOL, ez a módja a másolásnak, de lényeg az, hogy a Box a helyére kerüljön, azaz a Pivot Pointja (forgáspontja) ott legyen, ahol az előzőeknek. Ez a Box ugyanakkora, mint az előző, csak kicsit lejjebb van, hogy ne dugaszolja el teljesen a hatalmas lyukat. Ezt elnevezzük Asztal\_Lapnak, és kész is van az asztal(lap). Láb is köll, ugyi? Na, ehhez csinálj egy Line-t, de olyat, amiről el tudod képzelni, hogy 360°-os Lathe után asztallábnak fog kinézni. Kis próbálkozás után menni fog. Alul-fölül egy-egy Cone-nal lehet stabilabbá tenni, ha esetleg túl hegyesre sikeredne.

Ápa, csináljunk dobókockát! Jól van kisfiam, de akkor Boolean! Ugyanis lehetne Mappelni is, de a Boolean valahogy mégiscsak az igazi (na persze akkor, ha van bőven memória a gépedben, de ezt asszem már megszoktuk, mi MAXosok). Készíts ehhez egy kockát „szerencse 7” nagyságban (azaz 7x7x7 kiterjedéssel), majd copy-zd és a másolatot kicsinyítsd le 6.5-nyire. Moz-

gasd el a kisebbet úgy, hogy pont a nagyobb Box közepében legyen, és színezd át feketére. Adj a nagyobbknak egy izléses Mesh Smooth-ot, hogy a széle jól guríthatónak mutakozzon. A következő rész egy picit uncsi, 0.8 nagyságú Geosphere primitívvel ki kell rakni a kocka pöttyeit úgy, hogy ippeg csak elégséges luk keletkezzen, mikor

kivonjuk őket a kockából. Aki már dobott kockát, tudja, miről beszélek. A szemben lévő oldalak pöttyeinek összege 7, jó hasznat hajthat a SHIFT+Move, SIFT+Rotate és esetleg a Snap (nem árt hat nagyon a Views-Grid and Snap Settings alatt a Grid Spacinget 0.3 körülire állítani). Ha mindez megvan, válaszd ki a nagyobb Box-ot, majd Subtract A-B Booleannel vondd ki szép egyesével összes Geosphere-t. Ne felejts minden kivonás után a Boolean, majd a Pick Operand B-re kattintani. Ha minden jól ment, már kész is van a csodás dobókoci. Linkeljük a belső kockát Boolean-hoz, ez még jól jöhet, ha mozgatjuk, trallala.

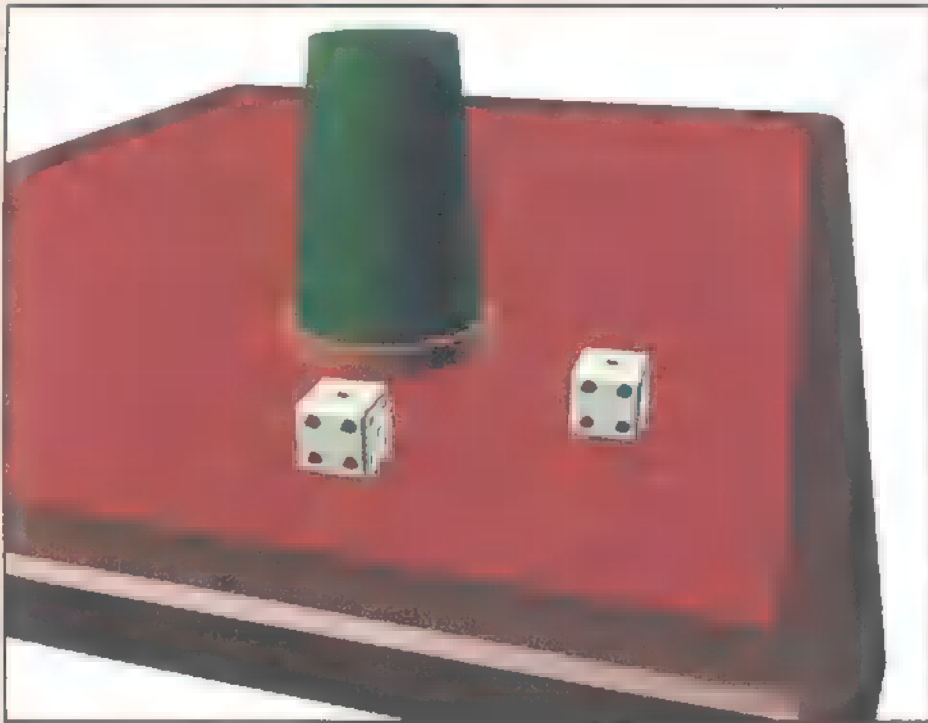


Másolj egyet a teljes kockából, pöttyel együtt. Most pedig a dobópohár, hát ez alapállapotban más, mint egy Cone meg egy Cylinder primitív, most is vesztegessünk rá több szót, ugyi. Most, hogy az egész ne csak a levegőben függjön, helyezzük be mindezt egy szobába, jobban mondva, helyezzünk e köré egy szobát. 750, 540, 360 (de ez igazán tetszőleges) Box, egy kicsit lejjebb kerüljön a „padló”, mint az asztal, ennek oka pedig az, hogy a tulajdonképpeni padló egy külön Rectangle Spline lesz. Hogy miért? Hát, csak ezért, hogy ne tévedjünk el az esetleges Boolean erdő és textúra hegyek között, legyen minden objektum a lehető legegyszerűbb, legálábbis addig, amíg vagyunk birtokában a Tudásnak. A kész szobának adj Normal Modifier-t, Flip Normals, és máris olyan, mintha szobában lennénk. Na most a padló, világos, hogy ez pont akkora, hogy befedje a Box alját, szóval nálam 750x540 Rectangle, aminek Planar UVW Mapping-et adok és pont az asztal lábait alá helyezem. Textúrája valami padlószerű, ezt részletezem.

Most jöhet egy ablak (mindig jó, ha van egy, még akkor is, ha éppen nem látszik), ez nálam egy 210, 90, 240-es box valahova közel az asztalhoz és úgy, hogy két vége belül és kívül is kilóg (magyarul átmegy a falon). Megint egy Booleant csinálunk, a szoba falaiból kell most kivonni (Subtract) a kis téglatesetet, és hollá, máris ott van egy bemélyedés, ami később ablakká fog előlépni. Most azonban legyen egy kép a falon. Készüljön ehhez két Box primitív, egy 320, 240, 10, (de ez persze függ attól, hogy mekkora a kép, amit használ, mint festmény), a másik picit kisebb 310, 230, 7, most pedig – ki ne találná ki – a kisebbet kivonjuk a nagyobból úgy, hogy egy képkeret-szerű tárgyat kapjunk. UVW Planar Map-pel rakjunk rá egy Standard textúrát, aminek Diffuse-a a kívánt bitmap. Az UVW Modifier Gizmo-ját kicsinyítsük addig, amíg a képkeretre már nem lóg rá a „festmény”, ezután, de ez nem kötelező, adj neki egy 0.05 Taper Modifier-t, minden más paraméter marad default. Nem árt a képet megvilágítani, ehhez kell két falikar, ami nálam nem más, mint két félgömb bedöntve megfelelő szögben, és két Target Spot, Attenuation pipálva. Ha sikerült egy lám-

pát a fényvel együtt belőni, javasolom ennek tükrözését a kép másik oldalára, méghozzá Instance opcióval, hogy ha az egyik fényt változtatjuk, a másik is változzon vele.

Úgy. Most garantáltan semmi se látszik, ezért, meg hangulati okokból is, rakj egy Directional fényt az asztal fölé, sugara legyen elég nagy, hogy minden jól látszódjon. Dohányosok, figyelem! Hamutartó kerül az asztalra. Megintcsak Boolean lesz, megint csak két Primitive-ből. Cylinder 20, 10, 3, 1, 48, ez kap egy Mesh Smooth Modifiert, majd Copyzzuk. Általában, és főleg, ha komplex tárgyról van szó, érdemes előbb adni neki Mesh Smooth-ot, és csak ezután Boolean-ezni, ellenkező esetben csúnya végeredmények szülehetnek. A másolatot lekicsinyítjük 16, 7, 3, 1, 48 méretre, följebb rakjuk, hogy a teteje kilógjon a nagyobból, majd kivonjuk, persze a kisebbet a nagyobból. Hamutartó alap készen. Lyukakat – szerintem már mindenki kitalálta – Boolean Subtractionnel készítünk bele, méghozzá Cylindereket vonunk a megfelelő helyekről. Asszem már könnyen megy. Anyagnak megteszi a sima Reflect/Refract Material, Opacity 0-ra, Map Refract pipálva. Már volt, aki kérdezte, hogy miért sikerül valóságghű üveget csinálnia. Oka ennek az, hogy MAX nem igazi raytrace-elő, ezen sajna csak plug-inokkal (RadioRay, RayStudio, RayMax) lehet segíteni,



5. Segments mind 1. Material ID 2. Az első, tehát nagyobb Box végétől indul a második, vili, hogy ez lesz a parázs. A Boolean most egy Union. Egybeolvad a két tárgy, ennyi. Hogy lesz ebből szivar meg parázs? Hát úgy, hogy csinálsz a Material Editorban egy Multi-Sub Materialt, egyes anyag lesz a szivar teste, a második a parázs (a default 6-ról állítsd az anyagok számát kettőre). Material paramétereiket csak nyugodtan, ízlés szerint. Hogy aztán

ezek hiányában a legjobb, amit tehetsz, hogy eljátszol a Material Editor-ban az Extended Parameters Refract Map/RayTrace IOR-rel és a Reflect/Refract Map Size-ával. Én 150-re raktam, de animációnál, pláne ha FLC file-ról van szó ez szinte mindegy.

Szivar, nehezebb ügy, mint gondolnád (legalábbis a Boolean megoldással, anélkül meg hol a poén). Most mindent ugyanígy kell csinálni, különben szörnyű eredmények jöhetnek ki. Box 6, 6, 30, Segments 1, 1, 4. Material Modifier, Material ID 1. Másik Box 6, 6,

teljesen szivar alakú legyen, ahhoz kell egy Mesh Smooth .5, 1, 1, Smooth Result pipálva.

Gondolom, sőt remélem, hogy a gyulásdoboz elkészítése (na persze, hogy Boolean Subtractionnel) nem okoz problémát. A fények elrendezése természetesen nagyon fontos, de effajta hangulatkeltés pont az, amit ember magától is eltalál, ha elég türelmes. Marad a végére a kamera mozgatása, ehhez mindenképpen Free típust ajánlok, a target a fix pont miatt nem annyira szerencsés ebben a helyzetben. Ennyi mostanra. Egészségedre!

**SPIELER KFT.**  
C O M P U T E R

1083 Bp., Illés u. 40. Telefon: 334-3715, 210-9106  
E-mail: spl@mail.mata.vhu

Újj!!

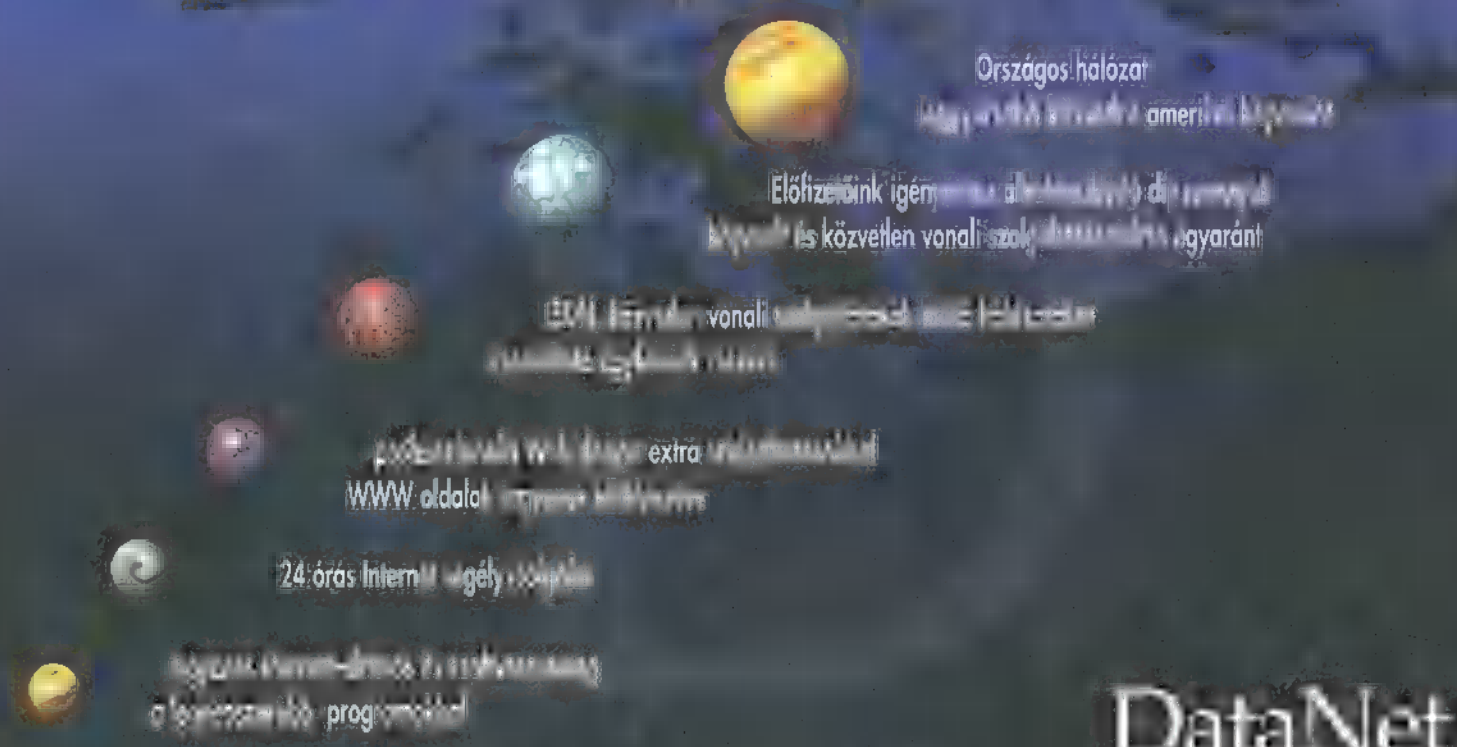
**Digitális TATUNG U.K. multimédia monitorok Európának Európából!**

- 15" TM4524V AM, 2x3 W zenei kimenet 49 800 forint  
0,28, 1024x768, 30-50 KHz, F.S.T., MPR II, DMPS
- 15" TM4524V AM, 2x3 W zenei kimenet 52 800 forint  
0,28, 1280x1024, 30-65 KHz, F.S.T., MPR II, DMPS
- 17" TM6714MD, 2x3 W zenei kimenet 106 800 forint  
0,28, 1280x1024, 30-65 KHz, F.S.T., MPR II, DMPS
- 20" CM20MVR 248 800 forint  
0,28, 1600x1200, 28-85 KHz, F.S.T., MPR II, OSD

Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!  
A monitorokat 3 év garanciával árusítjuk!!!  
Áraink az áfát nem tartalmazzák.

**KÜLÖNÖS PÁRKOLÁSI LEHETŐSÉG**

# Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy milyen a vonal!



**INTERNET ELÉRÉS MÁR 1500 FT-TŐL!**

**DataNet**

1016 Budapest, Magyar utca 11. sz. alatti épület  
Telefon: (36-1) 8-5858 Fax: (36-1) 8-5800

Üdv mindenkinek, itt van a jó öreg Levrov bácsi megint. Ebben a hónapban ismét megcsodálhatjátok a nyúdízájnos oldalt, és a betűtengeren átverekedhetitek magatok, akár csak a múlt hónapi Compfair kiállításon. Örülök, hogy olvassátok még ezt az újság végén terjeszkedő oldalkát is. S miből látszik, hogy olvassátok Newlocal levelezési rovatát? Hát...

A kiállítás alatt rengetegen jöttek oda hozzánk mindenféle problémával, vásárlási szándékkal (hiszen csak itt lehetett kapni "A Harmadik Aktát", az egyébként csak külön megrendelhető exkluzív kiadványt), de ami a legjobban megdobogtatta a szívünket, hogy voltak, akik csak azért jöttek el, mert szerettek volna személyesen megismerkedni velünk. Eljött az a srác is, akinek levele bekerült a hónap levele részbe, legutóbb. Elmondta, hogy éppen ■ szülinapi bulija után írta meg ■ levelet, így hát érthető, hogy a nagy izgalmomban lefelejtődött róla egy pár fontosabb részlet. Sebaj, azért boldog szülinapot kíván(t)unk.

Ez ■ kiállítás három érdekes dolgot mutatott. Egyrészt, hogy igazából bármit el

lehet adni, bármennyiért, mert találkoztunk ■ piacon olyan kiadvánnyal, ami kétszer annyiba került, mint a PC-X, sokkal régebbi játékokat tartalmazott, újnak kikiáltva, mégis megvették. Sebaj, mi tesszük ■ magunk dolgát, s eladási számaink töretlenül száguldunk a Kiskegyedé felé.

A másik érdekes dolog, hogy ■ tömeg hogyan reagál a reklámokra, ugyanis a népvándorlásszerű "tamagocsi" vásárlás elért engem is. Így, hát megszületett Vlagyimir Tamagocs, alias Jenőke. Most éppen zabál egyfolytában, meg jókat büfizik utána, és folyton játszani kell vele, mert különben szomorkodik. Lehet, hogy miatta nem is lesz Levrov (Itt jegyezném meg kajánul, amit Newlocalal tettek a csoporttársai. Idézek Newlocal felindulásából: "...engem gonoszul lefogtak, és addig tömték a Tamagocsimat, amíg 124 kilós nem lett"...) )

Harmadszor, pedig érdekes módon kiderült, hogy a gyönyörűbbnél gyönyörűbb nők újabban számítástechnikával foglalkoznak, és kiállítanak ■ Compfair-en, mert annyit láttunk belőlük, hogy más indokot már szinte nem is találtunk. De térjünk vissza az olvasói írományokhoz.

Nagy sikert ért el a legutóbbi olvasói levél, mely szerint szikrát szór ■ CD-mellékletünk. Rengeteg pozitív visszajelzés érkezett: aki még nem próbálta ki most itt az idő!

Hi Newlocal!

Az egyik olvasó által leírt parajelenség nálam is bekövetkezett. Kékes fényben égve téptem fel ■ CD tokot.

(nem to:ko:t)Ma megkísérlem visszarakasztani, és újra feltépni.

Ha nem jelentkeznek, valami történet velem. buy-bye, <gREg>

Bár gREg azóta nem jelentkezett, azért álljon itt bizonyítéknak egy másik levél is:

Helló Newlocal!

Neked is elárulom, hogy kipróbáltam a T.B. által tapasztalt fényorgiát. Képzeld, sikerült! De én visszarakasztottam utána a csíkot, és ameddig ragadt, addig minden alkalommal világított kibontáskor. Marha jó. Ezután dupla várakozással állok az amúgy is hön áhított PC-X megjelenés elébe.

Köszí, minden jót, B. Zoli, Hajdúszoboszló

Apropó, gondolom, elolvastátok a játszóházunkról, clubunkról szóló hirdetést is. Nem? Nem baj, most úgy is arról áradozok egy picikét. Szóval, én nem vagyok nagy híve a "sokan-még-több-ellen" típusú játéknak, de valami azért megfogott most. Főleg, mikor megláttam a klub kinézetét. A macho módon graffitisen festett falak valamely ismert játékra emlékeztetnek, sejtelmesek a fények, és kipirult arcú egyének a méregtől illetve boldogságtól fel-felmordulva, egy-két baráti megjegyzést tesznek a többiek játéktípusára, esetleg rokonaira. Még Jenőkémet is elfeledve nyomtam le egy kör Duke-ot, nehogymá csak ő legyen boldog (persze csúfosan kikaptam...).

Most egy olyan kérdésre következik megoldás, ami az előfizetőkkel kapcsolatos.

Hello, PC-X!!!

Kezdem azzal, hogy most miért írok. Szóval arról van szó, hogy nem tudom felvenni a creditkártyát, mivel nem járok személyesen Budapesten. Ebből következik, hogy azt kérném, hogy küldjétek el a címemre ■ kártyát, ha lehet. Nagyon megköszöném, mert majd fel szeretném használni. Ezer köszönet a fáradozásért. ( )

P. Tamás, Marcali

Az a helyzet, hogy pont azért kötöttük időhöz és helyhez az akciót, hogy ne jelentkezzen 537454 emberke feleslegesen, aki úgysem használná a kártyát. Azért kedves az érdeklődés, s mivel ■ PC-X mindössze hasznélvezője és helybiztosítója az akciónak, kérünk, hogy fordulj ■ Base-hez (Tel.: 351-8395) ha úgy gondolják, megelégszenek mondjuk ■ csekked fénymásolatával, akkor máris boldog kártyatulaj vagy.

További levelekért ugorj át a CD mellékletre. Addig, sziasztok, okosodjatok

Vlagyimir Levrov (és Jenőke)

# net

S T U D I O

www

.net

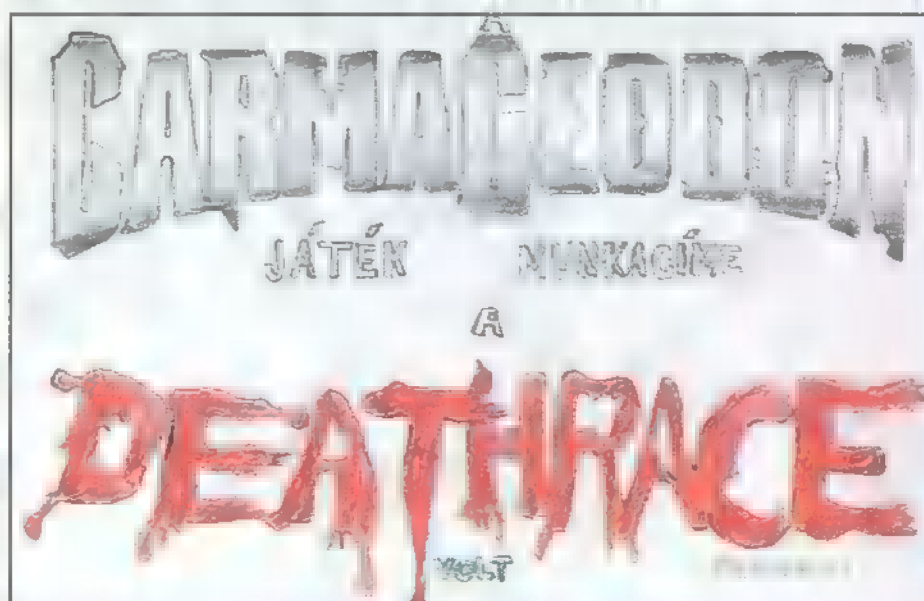
studio

.hu

.hu

### A hónap levele

Egyértelmű a dolog. Most ugyan nem cikizünk senkit, csak meglengetjük a kalapunkat. Nem az úriember nyert ugyan, pedig megérdemelte volna: egy különdíjat azért megszavaztunk A4-es megfejtésére!



# DEATHMATCH

- A legújabb PC és PlayStation játékok teljes választéka
- 3Dfx játékpachek
- GRAVIS és DIAMOND termékek
- Postai csomagküldés Budapestre és vidékre
- Kérd díjtalan árlistánkat telefonon vagy Levélben



Klubtagoknak óriási kedvezmények!!!

## QUAKE II



STAR WARS  
JEDI KNIGHT  
DARK FORCES II



# DIABLO

H-1088 Budapest, Rákóczi út 9., az udvarban. Telefon: 138-1183

DEATHMATCH nem a levehető ajtajú NDK turmixgép márkája, hanem a szó szinte össze olvadt a hálózati játék fogalmával. Ha TE is így gondolod akkor számodra nyílik meg november 17-én az ország legszínvonalasabb számítógépes klubja, ahol NYOLC! MMX 200-as 3Dfx-es gépen, stílusosan berendezett környezetben lenyomhatod a haverokat és a HelyiMenőCsávókat az általad kiválasztott fegyvernemben (pl.: Quake, Carmageddon, X-wing vs. Tie fighter, ...).

# ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 szoftver 10.000 Ft-os akciós áron
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállítás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 439.000 Ft



- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállítás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 649.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 233MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable + 3D
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállítás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 899.992 Ft



## MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ 1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101  
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092  
ACOMP online: <http://www.acomp.hu>  
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)  
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig  
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

# Automex



**KURZUS**  
4990 FT



**SZÓTÁR**  
12500 FT

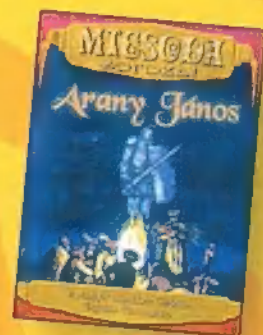
A LANGMaster sorozat szövegkörnyezetét a nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftvert világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!



**CSOMAG**  
17500 FT



**MICSODA**  
4990 FT



**PAKK**  
9990 FT



**KÉMIA**  
6990 FT

A "Kémia Kalauz 1. - Utazás Az Elemek Birodalmában" című CD-ROM a modern szeretlen kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőnek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hypertexthes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról. Strukturált formában tájékoztat az elemek előfordulási helyéről, előállításáról, valamint felhasználási módjáról, bemutatva azok legfontosabb vegyületeit.

A Matematika Kalauz-összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot. Négy nagy fejezetre bomlik: Algebra, Geometria, Vektorok és trigonometria, valamint Koordináta geometria. A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.

A MICSODA CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő széleskörű terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmérés.

MICSODA CD-ROM-ok szórakoztatnak, mert multimédiás elemekkel dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveiket. Oktatnak, lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. Értékeket mentenek, mert "digitális-túlélést" biztosítanak irodalmi hagyományainknak.

A Megamédia kiadásában megjelent Megapak 5-ös, 6-os és Megasixpak csomagok után itt a MEGAPAK 7-es szoftverválogatás! 10 játék 11 CD-n: •3D Ultra Pinball 2•Ceasar II•Earthworm Jim•Road Rash •Creature Shock•US Navy Fighter•Genewars •Mission Force: Cyberstorm•A-10 Cuba!•Heroes of Might and Magic



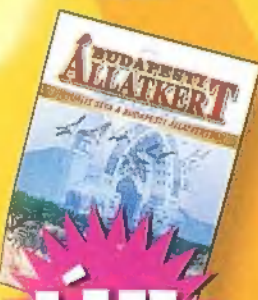
**MEGAPAK 7**  
10990 FT

Még mindig sláger a Megapak6-os szoftverválogatás! 10 játék CD-n:•Riddle of Master•Allied General•Legend of Kyrandia Book III-Malcolm's Revenge•Action Soccer•Pinball 3D-VCR•Manic Karts•Druid-Deamons of the Mind•Al Unser, Jr. Arcade Racing•Steel Panthers•Death Gate



**MEGAPAK 6**  
9990 FT

Folytatódik a Megapak sorozat a Megapak8-as csomaggal!•Master of Orion•SimCity 2000•Screamer 2•Mechwarrior II•Broken Sword•Jagged Alliance•Jack Nicklaus•iM1A2 Abrams•Atari Action Pack•Return to Zork



**ÁLLATKERT**  
7990 FT

A Budapesti Állatkert 131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló.

A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar főváros „Állat- és Növénykert”-jét.

**JÖN, JÖN MEGAPAK 8**



# ECOBIT

WWW.ECOBIT.HU

Jedi Knight  
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!



IGNITION

RESIDENT EVIL

BROKEN SWORD II

THE SMOKING MIRROR



ITT VAN!  
STAR WARS  
SHADOWS OF THE EMPIRE

MINDEN IDŐK LEGSZEBB STAR WARS  
JÁTEKA!



A Virgin Interactive/Lucasarts játéka  
keresse az EcoBIT Multimédia kft.  
Üzleteiben, vagy viszonteladóinknál  
az ország minden pontján!

Üzleteink:  
Kis- és Nagykereskedelem:  
Bp. 1077 Wesselényi u.25.  
Tel.:351-3078

Kiskereskedelem:  
Pólus Center  
Tel.:419-4175

